S.T.A.L.K.E.R.
КОНТРА ПО-ЧЕРНОБЫЛЬСКИ
148 стр.



WCG RP 2004
КИБЕРСПОРТ В РОССИИ
144 стр.

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ
ДЕЛАЕТ ИГРЫ С УЛЫБКОЙ
162 стр.



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

№ 9 • СЕНТЯБРЬ • 2004

НАБИРАЕМ ОБОРОТЫ!
240 СТРАНИЦ!!!
И ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО!!!

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ИГР
А ТЫ ЕЩЕ НЕ БОЛЕН?

ARMIES OF EXIGO
ЛУЧШЕ, ЧЕМ WARCRAFT

SCRAPLAND
БОЖЕСТВЕННАЯ ПОМОЙКА

CREATURE CONFLICT
НЕ ЧЕРВЯКАМИ ЕДИНЫМИ

SPIDER-MAN 2
ВЗРОСЛЫМ НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ

КАРМАК НЕ ВРАЛ...



(game)land

DVD
ВИДЕОРЕПОРТАЖИ
E3. ЧАСТЬ ВТОРАЯ
FLIGHT OF FANCY
СТАЛИНГРАД

В ЖУРНАЛЕ DREAMFALL | СТАЛИНГРАД | T-72 | IMMORTAL CITIES | MEDIEVAL LORDS | DARK AND LIGHT | THE WITCHER
PORT ROYALE 2 | ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES | WORMS FORTS | ARMIES OF EXIGO | WAR WORLD
DARK FALL | AURA | ALIAS | CATWOMAN | БРАТЬЯ ПИЛОТЫ | ALIEN BLAST | THUNDERBOLT II | S.T.A.L.K.E.R. | МЕТРО-2 | КАЗАКИ 2 | КОРСАРЫ II
ПОСТЕРЫ: PRINCE OF PERSIA 2 и BURNOUT 3 | НАКЛЕЙКИ: CATWOMAN и THE SIMS 2

ISSN 1729-9012



ЛЕТО – ЗЛО!



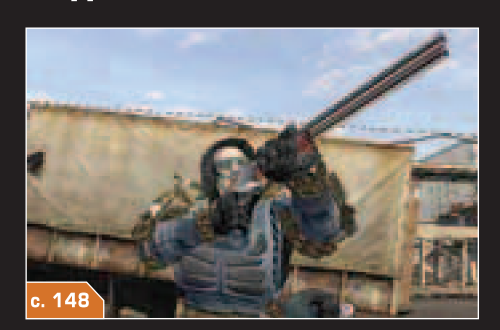
Лично я не люблю лето. Просто терпеть не могу. Мало того, что и по эту, и по ту сторону окна стоит дикая жара, так еще и работать нам, игрожурналистам, приходится в каком-то странном режиме.
По летнему времени игры пошли какие-то не такие. То ли жара действует, то ли разработчики совсем обленились перед традиционной осенней игролихорадкой. В общем, все было бы совсем плохо если бы не...
О чудо! На нас свалился ***Doom 3***. Его не перенесли. Не отложили. И даже не отменили. Совершили ли **id Software** очередную плановую революцию, выпустили ли хорошую игру, или наконец-то облажались? Читай журнал. Мы постарались наиболее подробно рассказать тебе о новом творении Кармака и С°.
Вообще, Doom как-то незаметно проник в этот номер и вольготно расположился внутри, отожрав львиную долю полезного места на страницах журнала. Помимо темы номера тебе предлагается поDoomать над соответствующим конкурсом – в этот раз ты можешь продемонстрировать нам свои художественные таланты и выиграть коробку с самым настоящим Doom 3 – и не только с ним! А если ты молод, силен, полон энергии, но ***Doom 2*** не видел в глаза, то тебе прямая дорога в ретро-раздел, там все расскажут и покажут. На диске ты также найдешь много вкусного и интересного на эту тему.
Со следующего номера мы планируем перейти на двухслойный DVD. Что это значит? Это значит, что наш DVD стал в два раза толще: целых 9 гигабайт. Вместе с любимым журналом каждый месяц ты будешь получать вдвое больше скриншотов, демок, интервью, видео и прочего интересного материала, которого, как известно, никогда не бывает много.
Из прочих приятный новостей: в ближайших номерах мы планируем масштабные репортажи с двух крупных игровых выставок, которые будут проводиться в Лейпциге и Лондоне.
И напоследок: мы вернулись к привычному и приятному формату в 240 страниц – как и обещали. Наш журнал опять стал самым толстым, приятным и интересным!

Илья Зибирев, редактор

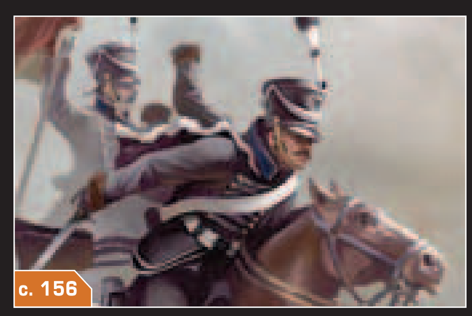
Еще одна хорошая новость! Теперь ты можешь позвонить в редакцию и задать любые вопросы о любимом журнале! Доступ к телу открыт каждую СРЕДУ с 11.00 до 16.00.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ» – 8 926 535 57 88

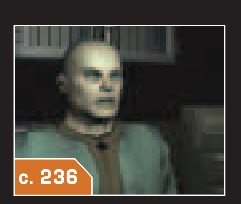
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ



ЗАПИСКИ ТЕСТЕРА. ОНИ УЖЕ ЗНАЮТ, ЧТО ТАКОЕ «ЗОНА». УЗНАЙ И ТЫ!



КАЗАКАМ ОСТАЛОСЬ ПАРУ ШАГОВ ДО РЕЛИЗА. ГОТОВ ЛИ ТЫ К ЗАВОЕВАНИЮ ЕВРОПЫ?



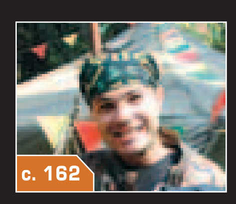
КОНКУРС

ХОЧЕШЬ ПОЛУЧИТЬ ВСЕ ЧАСТИ DOOM? ТОГДА ПРОСТО НАПУГАЙ НАС!



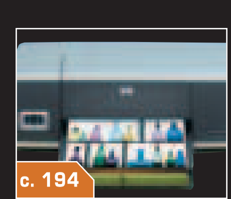
ОТСЕБЯТИНА

«НОЧНОЙ ДОЗОР», «ГАРРИ ПОТЕР» И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ – СЛАДКАЯ ВАТА.



РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ – ЧЕЛОВЕК-УЛЫБКА У НАС В ГОСТЯХ.

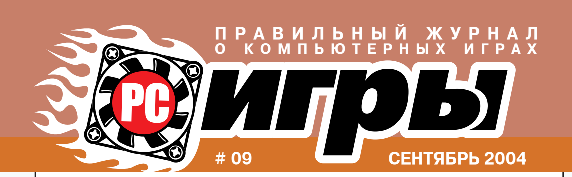


ЖЕЛЕЗО, ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

СОБИРАЕМ ТЕБЕ НОВЫЙ КОМПЬЮТЕР ПО ЧАСТЯМ.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ





СПЕЦТЕМА

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИГР
ЗАВИСИМОСТЬ ИЛИ ХОББИ? СПОСОБ ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ ИЛИ БОЛЕЗНЬ? УЗНАЙ ПРАВДУ ОБ ИГРАХ!

БРИГАДА Е5
«И ЗА ВСЕ, ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ ОТВЕЧАЕМ ТОЖЕ ВМЕСТЕ. БРИГАДА». БРИГАДА, НО НЕ ТА! ЧИТАЙ ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ.

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Если ты умеешь быстро и качественно писать тексты разного объема, разбираешься в играх, и имеешь постоянный доступ в интернет – ты нужен нам! Мы ждем писем с рассказом о себе (все, что считаешь нужным – от возраста до желаемой должности) и тестовой статьей на игровую тему на *job@pc-games.ru*. Если нас заинтересует письмо – мы предложим тебе сотрудничество. Дерзай!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№09, сентябрь, 2004
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ
Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD
Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

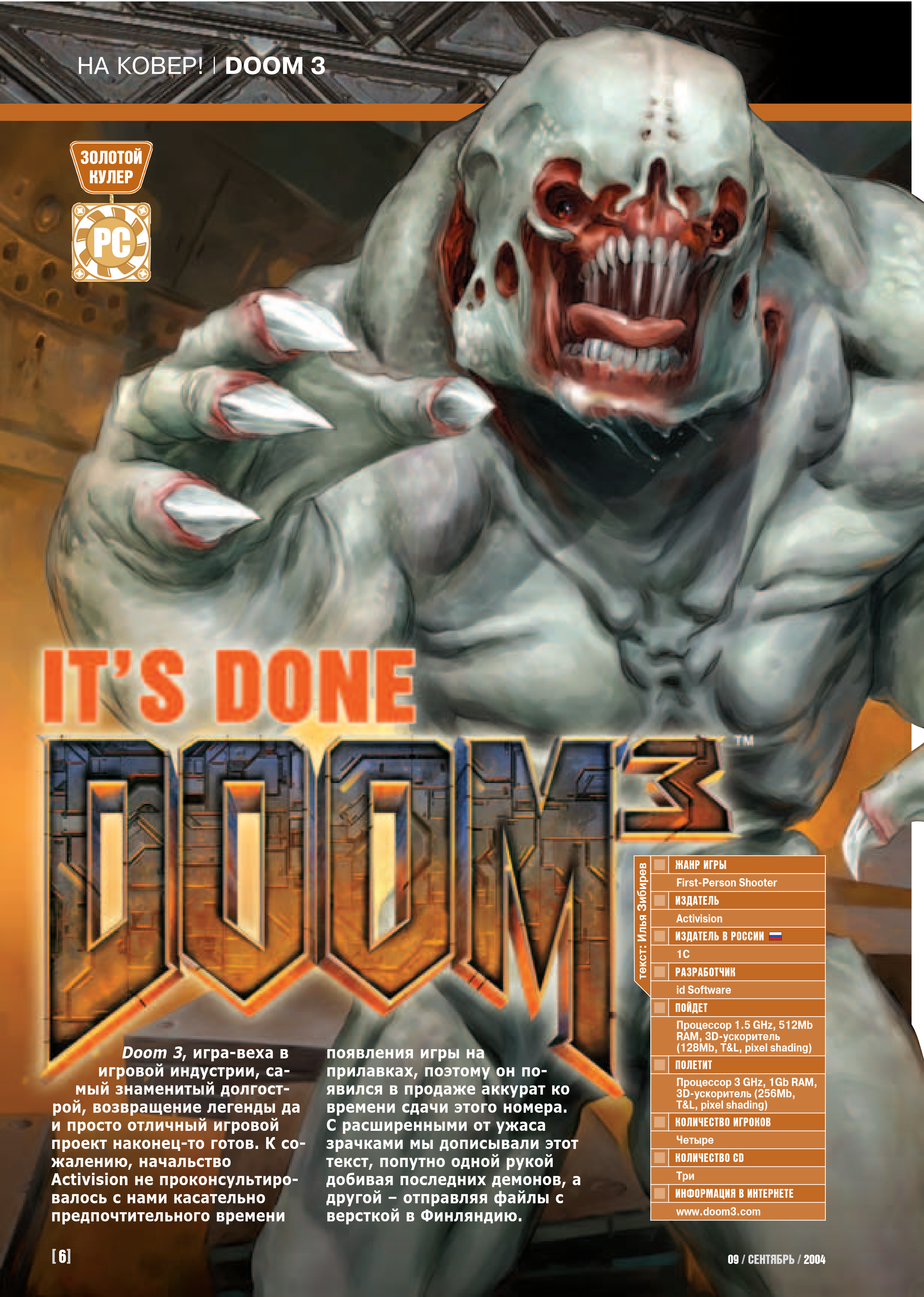
Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Обложка: DOOM 3
Художник – А.Черногоров

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 82 200 экземпляров

Цена свободная

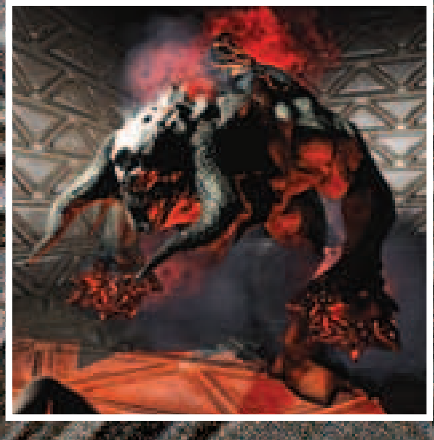


Doom 3, игра-веха в игровой индустрии, самый знаменитый долгострой, возвращение легенды да и просто отличный игровой проект наконец-то готов. К сожалению, начальство Activision не проконсультировалось с нами касательно предпочтительного времени появления игры на прилавках, поэтому он появился в продаже аккурат ко времени сдачи этого номера. С расширенными от ужаса зрачками мы дописывали этот текст, попутно одной рукой добивая последних демонов, а другой – отправляя файлы с версткой в Финляндию.

текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	id Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3 GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Четыре
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.doom3.com


Наше триумфальное прибытие на станцию бурного восторга персонала не вызывает.



В год 2145 от рождества Христова наш герой в качестве сотрудника внутренней службы безопасности прибывает на свое новое место работы: марсианскую исследовательскую лабораторию, принадлежащую UAC (Union Aerospace Corporation).

Безобидное начало сильно удивляет. Где пушки? Где зомби? Почему, наконец, вокруг столько живых и пышущих здоровьем людей?!

Первые 15 минут проходят вполне мирно: осмотр сногсшибательного качества коридоров базы и не менее поразительных теней, знакомство с новоприобретенным PDA, который на протяжении всей игры будет для нас единственным помощником (об этом – чуть позже). Интерьеры марсианской лаборатории выглядят на редкость живыми и домашними: ходят люди, на столиках разбросаны журналы с голыми бабищами – красота. За всем этим как-то забываешь даже об отсутствии в руках оружия.

А зря. Как только окружающие стены становятся знакомыми и родными, случается долгожданное светопреставление. Мерзкие твари демонической наружности наводняют станцию, а люди превращаются в тупых и кровожадных зомби. Наконец-то все по-старому!

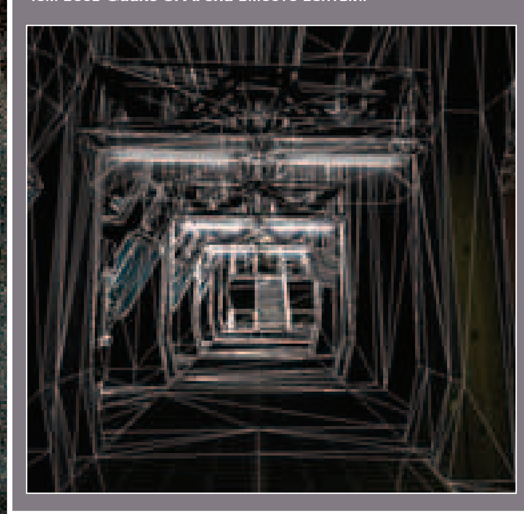
А дело тут вот в чем. Лаборатория, в которой нам предстояло работать, занималась отнюдь не выведением новых сортов марсианских яблок. **Доктор Бетрюгер** (Dr. Betruger), большой ученый, светило науки, проводил эксперименты с вновь открытой технологией мгновенной телепортации материи. Привело это к тому, что из параллельного измерения, климатическими и социальными условиями напоминающего Ад, на станцию начинают лезть демоны и злобные силы Тьмы.

Как нам заботливо сообщают в игре, все это из-за того, что добрый доктор на самом деле немного двинулся умом и решил произвести полномасштабное вторжение сил зла на старушку-Землю. А тут под руку подвернулась лаборатория с необходимым оборудованием – как удачно! Но я тебе этого не говорил – подробнос-

ULTRA

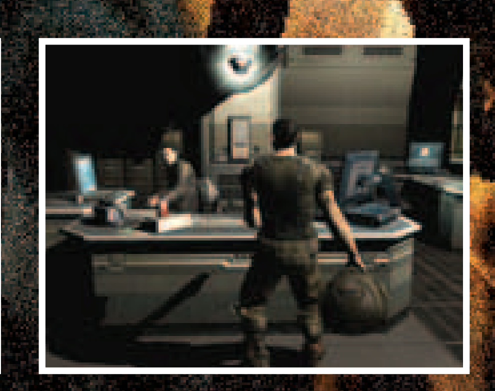
Несмотря на то, что уже в своем нынешнем состоянии *Doom 3* с легкостью показывает язык любой, даже считавшейся в прошлом самой красивой и навороченной игре, он способен на большее.

Помимо стандартных видеорежимов «high quality», «medium quality» и «low quality», в Doom 3 есть режим «ultra quality». В этом режиме, в отличие от остальных, компрессия текстур не используется вовсе – таким образом, достигается действительно ultra-качество картинки. Но – только на видеокартах с 512-ю мегабайтами памяти на борту. Таким образом мы можем заметить, что объем текстур на среднестатистическом уровне Doom 3 равен примерно половине гигабайта, а по заявлению **Роберта Даффи** (Robert Duffy), одного из главных программистов в id, большинство уровней содержит бОльшее количество информации, чем весь *Quake 3: Arena* вместе взятый.











SOULCUBE

Soulcube – единственное новое оружие в *Doom 3*. Это необычное устройство можно найти где-то в середине игры. Начиная с этого момента жизнь твоего подопечного пехотинца становится несколько проще.
Если у тебя есть soulcube, то, как только ты убьешь пять монстров, чудесный кубик начнет проситься на волю. Подожди особенно сильного и коварного монстра и пускай в ход soulcube – он мгновенно убьет любого, даже особенно опасного и сильного противника, и за счет его жизненной силы немного восполнит твою.
Удобный и приятный в обращении, soulcube поможет тебе с легкостью расправляться с ордами нечисти. Лучше всего «повесить» активацию кубика на отдельную кнопку, чтобы в пылу боя не отвлекаться лишний раз на переключение между оружием.





Сотрудники станции пока еще живы, и занимаются своими обычными делами.

ти античеловеческого заговора будут раскрываться постепенно, в отрывочных почтовых сообщениях, которые ты найдешь в игре, и из разговоров с немногими выжившими.

DOOM УМЕР

Помянем бедняжку. ***Doom 3*** – совсем другая игра. Как технологически (десять лет, как-никак), так и идеологически.
Что такое жизнь морского пехотинца по версии Doom образца прошлого десятилетия? Здоровенный бритоголовый мужик kicks ass всем адским тварям, попадающимся на его пути. Не важно, что в руках обычный дробовик, а за спиной сгоревшая база. Впереди – легионы Ада и сама Преисподняя в чистом виде. Ты – настоящий мужик, ты надерешь задницу всем, от мелких чертенят до любимца публики, биомеханической машины разрушения Кибердемона. Незамутненная ничем (включая сюжет – в первых двух Doom-ах его можно было узнать только из прилагающихся к игре текстов) резня во имя добра, справедливости и бесконечных кровавых рек. В конце концов, кто-то должен был отомстить за зайчика! Doom 3 куда более тонок и разнообразен.
Выживание в заполненных демонами коридорах – дело не только ударной стрельбы, но и грамотного передвижения. Отныне тени – наши союзники. Не только наши, впрочем: враги страсть как любят выпрыгнуть из-за какого-нибудь малозаметного угла, вентиляционной шахты или просто и незатейливо зайти сзади. Таким образом, передвижение превращается из традиционного полуспортивного



Марсианские пейзажи – пожалуй, самое красивое, что есть в игре.





бега с ураганной стрельбой по всему, что движется, в мелкие перебежки от угла к углу, от тени к тени. Каждая тварь – достойный и опасный противник, и приходится быть крайне осторожным. Особенно из-за скриптов. Не удивлюсь, если распечатанные скрипты сцен немотивированного насилия из Doom 3 будут занимать куда больше бумаги, чем сценарий какой-нибудь голливудской драмы средней руки. Кто-то скажет: «Ага! А в ***Half-Life*** это было еще много лет назад! Кармак – [вымарано цензурой]!». Оставим болезного. Он несчастен и жизнь его полна неприятностей и желчных переживаний. Мы же отметим: скрипты, суть сценарии поведения актеров компьютеризированного театра ужасов под названием Doom 3, написаны превосходно. Из традиционного тупоголового месилова Doom превратился в действительно страшный и интересный шутер.

ЗООСАД

Твари действительно хороши. Несмотря на то, что **id** давно потеряли своего главного специалиста по са-



Наше начальство пока еще не знает, какие проблемы ждут станцию.

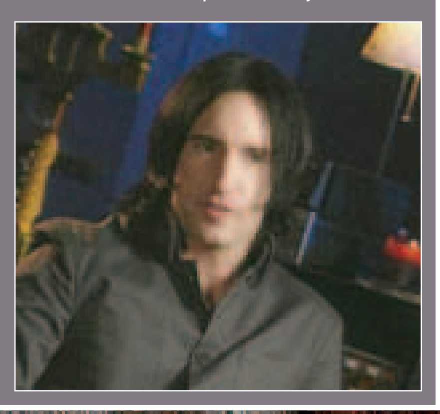




Импы любят появляться внезапно, из тени, в самый неожиданный и неприятный момент.

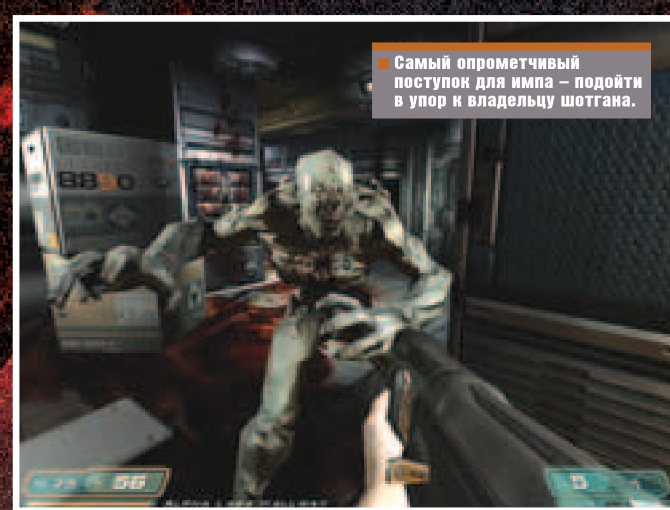
МУЗЫКА

Doom 3 с самого начала планировался как игра без музыки (не считая той, что играет в заставке). Главным сторонником этой идеи был небезызвестный **Трент Резнор** (Trent Reznor), музыкант, продюсер, владелец торговой марки Nine Inch Nails и автор музыки для ***Quake***.
В начале работы над Doom 3 **Джон Кармак** (John Carmack), еще со времен создания Quake поддерживающий приятельские отношения с Резнором, предложил ему единолично работать над всем звуковым оформлением Doom 3. Резнор согласился и приступил к работе.
В основу звукового сопровождения игры легли два постулата: звук обязан играть главную роль в запугивании игрока и все звуки в игре должны складываться в одну гармоничную «звуковую картину».
К сожалению, последующие проблемы и разногласия не позволили Резнору заниматься проектом (можно сколько угодно критиковать музыку NIN, но факт остается фактом: у Резнора определенно есть талант к работе со звуком).



танизму, оккультизму и прочей нечисти (речь, конечно, о товарище **Ромеро** (John Romero)), Doom 3 практически не отстает по этой части от своих предшественников.
Твои противники представляют собой весь спектр адских отродий, известных человеку. В первую очередь это, конечно, существа, известные нам по предыдущим сериям Doom: Imp, Hellknight, Arch-Vile и прочие. Из новых – мерзостные паучки о четырех костлявых ногах, летающие младенцы потусторонне-трупного вида и прочие прелести, частично знакомые нам по фильмам ужасов. К счастью, Адских Клоунов замечено не было. Зато зомби с бензопилами – предостаточно (в помощь будущему морпеху: бензопилу можно и нужно подобрать).
Вся эта веселая компания выглядит и действует подстать общей убийственно-мрачной игровой атмосфере. Старые знакомые приобрели еще более устрашающий и омерзительный вид, а новички вовсю стараются перещеголять старожилов. Кроме того, твои враги стали намного сильнее. Если раньше встреча с рядовым imp-ом была малоопасным событием, то теперь вовремя подкарауливший тебя чертенок с легкостью может отправить твоего персонажа в мир иной.
В id не стали делать из зомби и демонов тактических гениев. Вряд ли стоит ожидать от полусгнившего трупа умения координировать свои действия с десятком себе подобных, мыслить по-военному, да и вообще думать. Как и полагается, местные зомби тупо прут вперед, желая только одного – оторвать тебе все выступающие конечности. Ну а демонам думать вообще вредно, на их сторо-





Самый опрометчивый поступок для импа – подойти в упор к владельцу шотгана.


Все огненные спецэффекты на редкость феерничны. Главное – качественное железо.

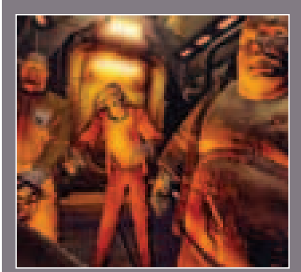


не звериная жестокость, сила и потусторонние магические способности. Тактически мыслить в Doom 3 должен только один персонаж – ты. Ну и те немногие твои коллеги, которые были «обращены» в сатанинскую веру. Те умело стрейфятся, прячутся за ящиками и иногда доставляют неприятности. Впрочем, любой, даже вооруженный шотганом морпех-зомби, никогда не сравнится по мерзостности и коварству с Imp-ом, подкрадывающемуся к тебе по потолку.

ИНВЕНТАРЬ

Кстати о пилах. В игру присутствует все вооружение из ***Doom***, assault rifle, гранаты, плюс еще одно интересное устройство – soulcube (см. врезку). Пистолет и кулаки хороши только в том случае, если под рукой нет ничего более подходящего. Шотган, как и раньше, царствует на коротких дистанциях, отправляя чертенят обратно к папе-Сатане (трупы демонов здесь исчезают сразу, но с феерическими спецэффектами). Штурмовая винтовка отлично стреляет очередями, а chaingun издает мерный механический рокот и помогает в рекордные сроки утилизировать как всех близлежащих монстров, так и полугодовой запас патронов. Гранаты работают так же, как и их собратья из ***Quake***, а ракеты довольно быстры и являются несомненным выбором профессионалов. Plasma rifle появляется на сцене, когда chaingun уже не справляется со всем объемом работ и также позволяет избавиться от батареек в рекордные сроки. Кроме того, небесно-голубая плазменная иллюминация неплохо

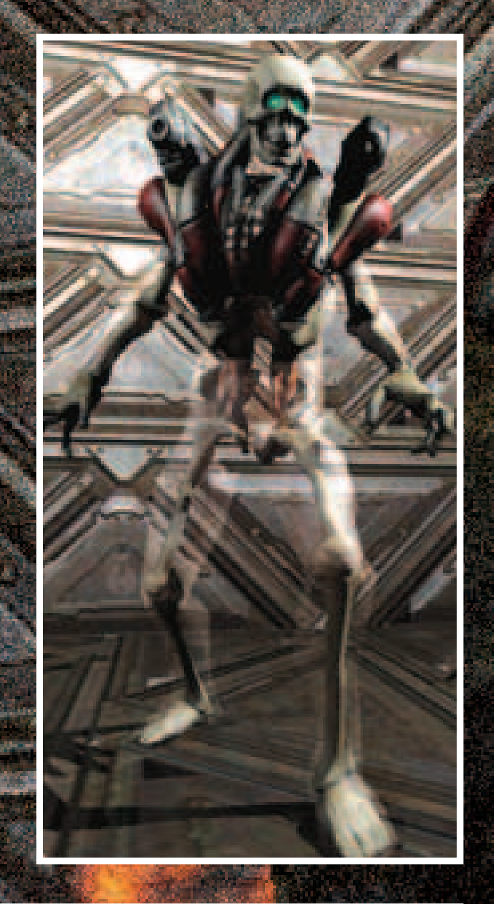
ПОПРИВЕТСТВУЕМ



Поприветствуем очередных поборников морали, нравственности и христианских ценностей. Многие помнят, что во времена ***Doom II***, обуреваемые праведным гневом люди пытались добиться запрещения игры как вопиющего проявления сатанизма и неуважения к христианской вере множества американских граждан. Некоторые заявляли, что не могут терпеть такого ужаса – какие-то нахальные людишки показывают им Ад в компьютерной игре, в то время когда Ад на самом деле существует и совсем не является игрушкой.
Совсем недавно на популярном сайте PetitionOnline.com появилась петиция против грядущего релиза ***Doom 3***. Аргументация за десять лет не претерпела каких-либо изменений: «Наша драгоценная молодежь может увидеть в игре сатанинскую символику – что же это такое?!».
Мы не будем углубляться в теологические дебри и выяснять, есть ли Ад на самом деле – это дело сугубо личное для каждого человека. От себя можем посоветовать истовым ревнителям христианских ценностей приступить к массовому наступлению на Голливуд и книгоиздательство – там, говорят, столько сатанинских символов на квадратный метр кинопленки/бумаги лепят, что непонятно, как Диавол до сих пор не восторжествовал. А уж Гете вообще нужно было сжечь на костре… А если серьезно, то проще нужно быть, друзья, и мудрее.


Монстры демонического происхождения не просто умирают…


Они исчезают в красивом снопе искр a-la вампиры из Blade.





Некоторых тварей наделили двумя головами, но умнее они так и не стали.

Некоторых тварей наделили двумя головами, но умнее они так и не стали.

разгоняет мрачную темноту местных уровней. Ну и, конечно, BFG – она, как и раньше, медленна и нетороплива, но смертоносна. Бензопила работает с правильным звуком и отлично развлекает скучающего без патронов десантника.

ПРОГРЕСС НАЛИЦО

Сюжет в Doom 3 – далеко не формальное оправдание для массовой резни. Уже первые минуты игры наводят на мысль, что убивать придется далеко не всех, а иногда придется даже (о черт!) думать головой и проникать в глубины потайных заговоров.
К счастью, никаких видеороликов каждые пять минут тебе смотреть не придется – все три диска с игрой полностью забиты Отличным Звуком, Красивыми Моделями и Реалистичными Текстурами. Главным посредником между тобой и сюжетом будет тот самый PDA, без которого не мыслит себя любой десантник будущего. В будущем, как известно, повсеместно установлены хотспоты Wi-Fi, поэтому к любому компьютеру в игре можно подключиться и узнать для себя много нового. По крупинкам собирая ценную информацию, ты узнаешь о коварном ученом, выпустившем на свободу Адские Полчища. Непрочитанные почтовые сообщения, не до конца удаленные рапорты и отчеты, затерявшиеся в недрах бюрократической машины донесения: все это придется читать как в каком-нибудь ***Fallout***.
Некоторый динамизм и «живость» происходящему придадут и появляющиеся иногда нормальные и живые люди, как и ты пытающиеся выжить в мире, в котором все перевернулось



ТЕБЕ ДАВНО ПОРА В МАГАЗИН, ЕСЛИ...



Doom 3 – игра передовая во всех своих проявлениях. А передовым играм – передовые операционные системы. Представители **Activision** недавно подтвердили слухи о том, что Doom 3 запустится на твоем компьютере только в том случае, если на нем установлены операционные системы **Windows 2000** или **Windows XP**. Владельцам ОС-недоразумения **Windows ME**, не говоря уже о **Windows 98**, придется обзавестись софтом поновее.





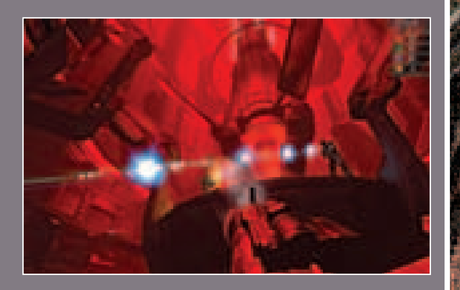




BFG, как и в старые времена, на редкость деструктивна.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Несмотря на то, что id крайне неохотно включили многопользовательский режим в ***Doom 3***, в игре он присутствует, причем, в своем, можно сказать, первозданном виде. Deathmatch, team deathmatch, one on one и last man standing. Каждый режим поддерживает не более четырех игроков одновременно.
Игра содержит всего пять многопользовательских карт, но каждая из них – настоящий шедевр. Присутствует здесь и один римейк старой карты – это Edge2, основательно доработанная карта The Edge из ***Quake II***.
Несмотря на такой небогатый, казалось бы, выбор карт, можно быть уверенными, что уже очень скоро самые именитые левел-мейкеры нашей планеты начнут снабжать любителей сетевых баталий картами собственного изготовления.



с ног на голову. Они будут для тебя источником ценной информации, военной утвари, новых клочков сюжета, да и просто временными компаньонами, которые ненадолго разнообразят твой сольный крестовый поход против воинов тьмы.

STUNNING VISUALS

Доподлинно о Doom 3 было известно лишь два факта. Первый – это будет самая красивая трехмерная игра ever made. Второй – даже если ты по праву гордишься навороченностью своего PC, Doom 3 все равно будет несколько притормаживать.
Что ж, все правильно. Если ты еще не ознакомился с сонмом скриншотов, демонстрирующих преимущество современных технологий перед потребительским кошельком, – самое время это сделать. Doom 3 – первая за многие годы игра, которая действительно стоит тех денег, которые ты потратишь на апгрейд своего железно-кремниевого коня.
«Максимально качественные» настройки игровой графики позволяют получить на экране картинку, слабо отличимую по реализму от среднестатистического фильма-ужастика. ***Far Cry***, на пару месяцев ставший «самым красивым шутером», с позором отправляется на свалку истории – с такими монстрами, как id, справиться трудно.
Свет и тени, взрывы и мерзостные ошметки скользких зомби – все это выглядит просто потрясающе. Кровища – пять с плюсом. Да что там говорить, если первые десять минут ты просто будешь ходить по пока еще нетронутой Злом базе и рассматривать все, что попадется тебе на глаза.





Вся машинерия в игре работает и нарисована просто великолепно.

Акелла

Порт Рояль 2

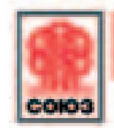
Port Royale 2

Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь

- Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!
- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

STRATEGY ASCARON LINE

Тех. поддержка: (095) 363-4612. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua













А тем временем по ватерклозетам шастают заблудшие души невинно убиенных.

DOOM 3 В РОССИИ



Буквально на днях стало известно, что ***Doom 3*** официально выйдет в России. **«1С»** и **Activision** заключили лицензионное соглашение, по которому Doom 3 будет полностью локализован и поступит в продажу в стандартной jewel-коробке. О сроках выхода официальной локализации ничего не говорится, но Activision известна своей политикой практически одновременного выхода своих игр по всему миру – это значит, что, скорее всего, мы увидим «русский» Doom 3 не позже конца августа.

Хорошей картинке – хорошую железку. Думаю, ты уже успел испугаться разговоров о дьявольской прожорливости нашего дорогого гостя. Однако не все так плохо, как казалось вначале. При максимальном качестве картинки и разрешении 1024x768 для более-менее бестормозной игры тебе понадобится что-то вроде P4 3Ghz и GeForce 5950. Конечно, если у тебя в шкафу завалялась лишняя пачка долларов, можно поиграть и в более высоких разрешениях. Простые смертные, думаю, будут обрадованы тем, что на обычной GeForce4 MX игра идет вполне пристойно и все еще с легкостью уделывает любого конкурента по графической части.

В качестве резюме: у нас есть новый безоговорочный лидер по части игровой графики. Как в плане технологическом, так и в плане детализированности, проработки и дизайна игрового мира. Не знаю уж, через сколько лет кто-нибудь сможет приблизиться к новому, недосягаемому пока, стандарту качества, но в недрах id уже полным ходом идет работа над улучшением программной части Doom 3. Думаю, не стоит уточнять, какой игровой движок в ближайшие несколько лет будет идти нарасхват для лицензирования.

SOUNDS OF DEATH

О звуке в Doom 3 говорили, пожалуй, не меньше, чем о графике. Еще бы, впервые со времен Quake к его созданию привлечен некто **Трент Резнор** (Trent Reznor). Историю с товарищем Резнором оставим для врезки, а вот о звуке поговорим особо.

Если ты вдруг до сих пор считаешь, что для звука в играх достаточно де-





Качество проработки писсуаров всегда было мерилом крутизны графики.


Акелла
APOCALYPSE WEEKEND
POSTAL 2
АПОКАЛИПСИС
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ти ЛЕТ !
Этот сумасшедший адд-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня, – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь – безумие продолжается!
Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.
Ряд новых персонажей, а также старые знакомые – Гари Коулман и Postal Babes.
Уникальные виды оружия, в том числе мачете-бумеранг, отрубающее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.
RUNNING WITH SCISSORS
СОЮЗ
М.Видео
© 2004 "Akella"
© 2004 ""© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella




С такой светомузыкой обычно приходят в наш мир шаловливые импы.

шевых пластмассовых пищалок за 20 долларов, то позволь тебя расстроить: ты очень много потерял в этой жизни. И потеряешь еще больше, если не купишь вместе с Doom 3 хотя бы самый простенький набор акустики 5.1.

Doom 3 – игра темная, пугающая, давящая на психику. И звук здесь иногда играет куда большую роль, нежели красивые тени и гладкие морды сатанинских отродий. Шорохи, непонятные щелчки, хрипы-стоны-всхлипы – если играть с выключенным светом и занавешенными окнами (а лучше, конечно, ночью), под рукой стоит иметь валерианку или волокардин.

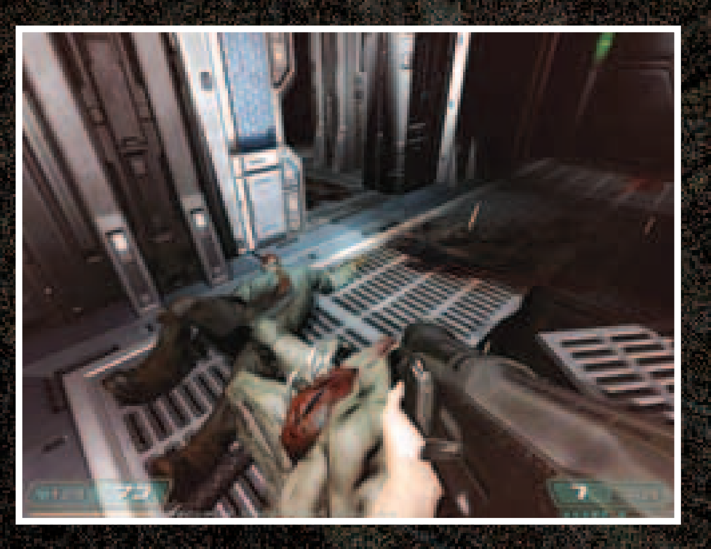
Трент Резнор так и не довел до конца свою работу над игровым звуком, но дело его определенно живет. Такого пугающего шумового оформления, пожалуй, не было ни у одной игры. Цельная звуковая картина, которая складывается из десятков бессмысленных и простеньких на первый взгляд шумов в целом создает впечатление полной безысходности и загнанности. В этом мире действительно страшно, здесь действительно невольно шарахаешься от каждого скрипа. Игра проникает в самые потаенные глубины подсознания и извлекает оттуда тот самый животный ужас, который не победить никакими силами – даже если у тебя в руках chaingun, а в рюкзаке – полный боезапас.

ПРОЩАЙ, ЗДОРОВЬЕ

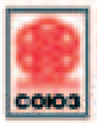
Думаю, итог очевиден. Если рассматривать Doom 3 отдельно от его именитых предков, то налицо самый красивый и самый хорошо звучащий first-person shooter. Планка качества поднята на недосягаемую пока высоту, и возьмет эту высоту, скорее всего, следующая игра, использующая Doom 3 Engine, который к тому времени уже доработают в недрах id. Помимо этого, Doom 3 захватывает, профессионально и со знанием дела пугает, заставляет пройти себя на одном дыхании. Он может заставить тебя бояться темноты. Его ждали совсем не зря.

А вот с Doom-ами десятилетней давности нашего гостя с номером «три» сравнивать не стоит. Разные поколения, разные весовые категории, да и жанр несколько другой. Doom 3 – это, если хотите, римейк. Похожая история, рассказанная при помощи современных технологий и с учетом новомодных тенденций.

Духа «того самого Doom» в Doom 3 нет. 

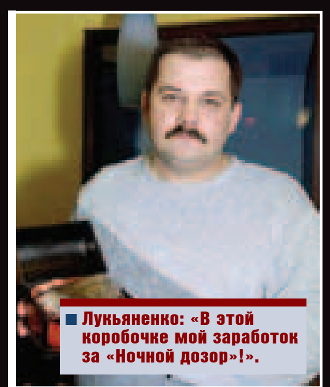



Фонарик – единственное, что помогает выжить в кромешной темноте.


СОЮЗ


М.Видео

Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский


Лукьяненко: «В этой коробочке мой заработок за «Ночной дозор»!».

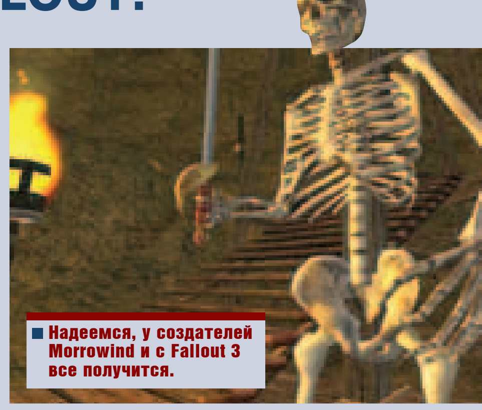
Прослышав о невероятных кассовых сборах первого российского блокбастера ***«Ночной дозор»***, отечественная игровая индустрия живо заинтересовалась творчеством писателя-фантаста **Сергея Лукьяненко**. В считанные дни писателя забросали предложениями и разработчики, и издатели. «Ночного дозора» на всех не хватило, и кое-кто довольствовался созданием игр по другим книгам Лукьяненко.
– *Была достигнута предварительная договоренность о создании двух игр по «Ночному дозору»,* – объявил фантаст. – *Планируется также игра для мобильных телефонов и онлайновая многопользовательская игра. Планируются игры по* ***«Линии грез»*** *и* ***«Лабиринту отражений»****. Это серьезные проекты. Я думаю, в следующем году часть из них будет осуществлена.*
Подробности Лукьяненко утаил в секрете. Впрочем, он и так сказал достаточно много, чтобы можно было говорить о грядущей сенсации. Онлайновая многопользовательская игра по «Ночному дозору»?! Хотелось бы взглянуть на эту диковинку.



«Ночной дозор» вызывали?

БОЖЕ ХРАНИ FALLOUT!

Иногда мечта становится реальностью. Казалось, серии уже ничего не поможет. **Black Isle Studios** – самое талантливое отделение компании **Interplay**, занимавшееся ролевыми играми, разогнали еще осенью. Сам издатель до сих пор не может разобраться с тяжелейшими финансовыми проблемами. В Интернет были выложены прощальные скриншоты из проекта, который почти стал ***Fallout 3***...
Однако на помощь геймерам пришло чудо. В поисках лишнего цента на выплату долгов, Interplay продала права на разработку и издание игр серии Fallout компании **Bethesda Softworks**, прославившейся своей RPG-трилогией ***The Elder Scrolls***. Единственное, что Interplay оставила за собой – права на интеллектуальную собственность и на создание онлайновых игр линейки Fallout.
Боссы Bethesda Softworks довольны сделкой, они полны решимости сделать достойное продолжение любимой всеми игры. Тревожит только тот факт, что проект собираются разрабатывать для всех игровых платформ. Впрочем, в данный момент компания набирает сотрудников, способных работать с консолями нового поколения, и можно надеяться, что хотя бы графика от мультиплатформенности не пострадает.
Пока Fallout 3 находится на самой ранней стадии разработки – создается концепция, вовсю трудятся дизайнеры и маркетологи. Проект находится в руках профессионалов, подаривших миру ***Daggerfall*** и ***Morrowind***, поэтому мы верим в счастливый конец долгой и невеселой сказки под названием «разработка Fallout 3».


Надеемся, у создателей Morrowind и с Fallout 3 все получится.



Прощальные скриншоты из Fallout 3 от Black Isle Studios.
Первая попытка сотворения Fallout 3 окончилась неудачей.

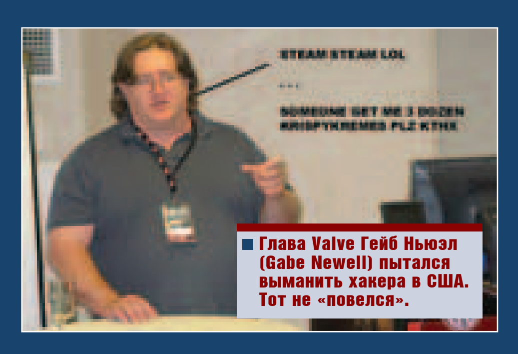
ПЕРЕКУПИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

После оглушительного успеха шутера ***Far Cry***, акции немецкого разработчика **Crytek** сильно выросли в цене. Однако ребята не думают почивать на лаврах, а активно трудятся над новым, пока не анонсированным проектом в жанре FPS. Неизвестно, как о нем пронюхал крупнейший мировой издатель **Electronic Arts**, однако представители компании явились к немцам с двумя чемоданами денег и купили право издавать новую игру Crytek. Руководство компании **Ubisoft**, выпустившей Far Cry и владеющей правами на франчайз, пришло в ужас, когда осознало, что «невесту» увели из-под носа. Но было поздно. Теперь Electronic Arts и Crytek публично признаются в уважении друг к другу и сулят геймерам горы золотые. Новая игра от Crytek будет совершенно оригинальным проектом, не имеющим отношения к Far Cry.
– *Это нам и нравится!* – восклицает **Франк Санье** (Frank Sagnier), вице-президент EA Partners Europe. – *Наш нынешний приоритет – издание игр, основанных на оригинальной интеллектуальной собственности.*

Санье доволен – такую свинью подложил Ubisoft.


Far Cry не остался незамеченным и неоцененным.

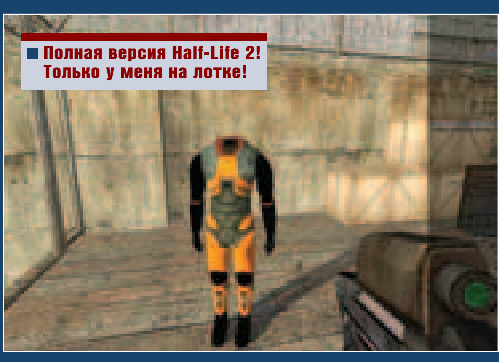
ГЕРМАНИЯ АТАКОВАЛА VALVE



Глава Valve Гейб Ньюэл (Gabe Newell) пытался выманить хакера в США. Тот не «повелся».



Гордон Фримен спокоен – он отмщен.



Полная версия Half-Life 2! Только у меня на лотке!

Ну вот, наконец-то мы узнаем подробности того, как совместными усилиями правоохранительных органов нескольких государств были пойманы хакеры, ответственные за кражу сырого кода ***Half-Life 2***. Жалеть их не стоит – если бы не они, вполне вероятно, мы бы уже играли в игру, претендующую на звание «главный шутер года».

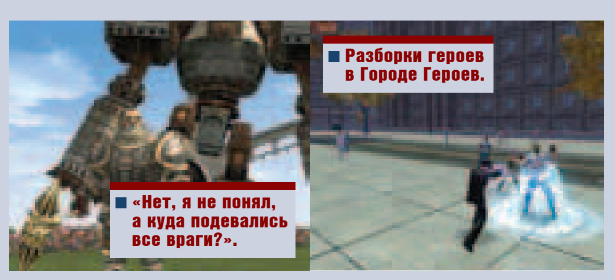
Недавно было разглашено название страны, в которой находился человек, «пробравшийся» в компьютеры **Valve Software**. Германия вероломно атаковала серверы уважаемой компании. Однако главный подозреваемый утверждает, что к краже и дальнейшему распространению кода он непричастен. Более того, хакер согласился «сдать» ряд своих товарищей, чтобы смягчить себе наказание.

Хакера арестовали на родине. Первоначально предполагалось выманить его в США, где парня взяли бы в оборот сотрудники ФБР. Ему предложили работу в Valve (*уж не системным ли администратором? –* ***ред.***), однако в последний момент хакер передумал лететь в Америку. В итоге его задержали правоохранительные органы Германии.

Затем последовали аресты других соучастников преступления, и по ходу расследования выяснилось, что они имеют отношение к целому ряду подобных дел. Преступление раскрыто, но пока рано говорить о наказании. Будет ли это крупный денежный штраф или реальный срок в тюрьме – решит суд.

И знаешь, что для бедолаг самое обидное? То, что по большому счету, своим арестом они обязаны сообществу фанатов Half-Life, ради которого код был выпущен в интернет. Ирония судьбы.

ЭКСПАНСИОНИСТСКИЕ НАСТРОЕНИЯ



Разборки героев в Городе Героев.

«Нет, я не понял, а куда подевались все враги?».

Корейская компания **NCsoft** ныне живет под девизом: «На Запад!». Покорив Америку при помощи отменных онлайновых ролевых игр ***City of Heroes*** и ***Lineage 2***, корейцы обратили внимание на Европу. В ближайшем будущем в Лондоне откроется представительство компании, которое займется продвижением на европейский рынок MMORPG от NCsoft. Заправлять в офисе будет **Джеффри Хит** (Geoffrey Heath), ветеран игровой индустрии, потрудившийся на благо таких компаний, как **Activision**, **Origin** и **Maxis**. Релиз City of Heroes и Lineage 2 в Европе намечен на конец года, корейцы не желают прогадать с барышом, а потому готовятся основательно.

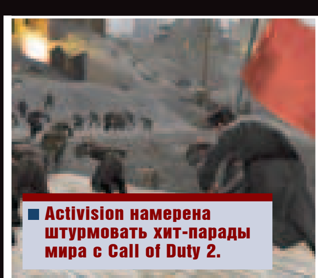
В то же время **Electronic Arts** озабочена экспансией на Восток. Поскольку сейчас ее прибыль в Азии почти смехотворна, разработан новый план завоевания Японии, Китая, Южной Кореи, Тайваня и Индии. К 2010 году Electronic Arts намерена выжимать из Азии миллиард долларов и ни цента меньше (сейчас получается лишь около 170 миллионов). На помощь компания призовет Интернет и кибер-кафе, где собираются рекламировать и распространять все новинки. NCsoft идет на Запад, Electronic Arts движется на Восток. Чует сердце, разобьют ребята лбы друг дружке.

«Милый, мы ждем тебя в замке Wolfenstein!».

Вы не поверите, но нам снова предстоит вернуться в мрачные катакомбы наводненного нацистами и зомби замка Wolfenstein. Ибо сказал пророк **Тодд Холленсхед** (Todd Hollenshead), по совместительству глава **id Software**, в интервью одному западному телеканалу, что ждет нас третья часть шутера, ставшего дедушкой всех современных экшенов. Пока никакой официальной информации о проекте нет. Точно известен лишь один факт – разработкой сиквела ***Return to Castle Wolfenstein*** занимается не **id Software**, а некая пока не названная сторонняя компания.

Разрази меня гром, если The Sims 2 – это не круто.

В то время как ретрограды из компании **id Software** решили не выпускать ***Doom 3*** на DVD, поскольку делать сразу два мастер-диска якобы дорогое удовольствие, **Electronic Arts** вовсю рекламирует DVD-издание ***The Sims 2***. Специальной версии симулятора жизни позавидовало бы коллекционное издание любого фильма. На диске фанаты серии найдут часовое интервью с создателями игры, превосходно заменяющее туториал, руководство по созданию мини-фильмов на движке The Sims 2 (авторы ***The Movies*** рыдают в голос), материалы о забавных багах, с которыми боролись сотрудники **Maxis**, обои для рабочего стола, мини-игры и многое другое.



Activision намерена штурмовать хит-парады мира с Call of Duty 2.

Глава компании **Activison Рон Дурнинк** (Ron Doornink) на специально созванной пресс-конференции публично объявил об армаде громких сиквелов, которая прибудет в магазины с апреля 2005 по март 2006 года. Особо впечатляемые журналисты хватались за сердце и дружно сосали валидол, но Дурнинк был безжалостен. Один за другим он назвал ***Call of Duty 2***, ***Quake IV***, ***True Crime 2***, ***Spider-Man 3***, ***Tony Hawk Underground 3***. Дурнинк уверен, теперь Activision обойдет по продажам своего главного конкурента. Журналисты посмеялись, но один тугодум все же спросил, кто этот конкурент.
– *EA!* – холодно ответил Дурнинк.



Игры из серии Descent: Freespace оценивались критиками на 90-95 баллов.

Компания **Interplay** повесило на дверях офиса табличку «Распродажа» и теперь по бросовым ценам раздает права на знаменитые игры. Первой ушла лицензия на ***Fallout***. На очереди – ***Descent: Freespace***. Ей серьезно заинтересовался **Дерек Смарт** (Derek Smart), именитый разработчик, глава **3000AD Inc**, ответственный за космосим ***Universal Combat***. Смарт обратился к общественности на крупном игровом сайте: «*Купили бы вы Freespace 3, если бы я сделал эту игру?*». Геймеры хором ответили: «Да!».
Пока лицензия не принадлежит Смарту, но он делает все возможное, чтобы заполучить ее.

ЛАРУ СНЯЛИ С ПРОИЗВОДСТВА



Лара повисла над пропастью. На спасение брошена команда Crystal Dynamics.

На обложке комикса Рэйн выглядит моложе и... добрее. Если бы не эти лезвия...

Стала известна ориентировочная дата релиза ***Tomb Raider VII***. Информация пришла из офиса компании **Top Cow Productions**, которая издает комиксы, посвященные похождениям мисс Лары Крофт. Top Cow Productions сообщила о решении временно прекратить выпуск комиксов о Ларе до лета 2005 года, когда на прилавки магазинов попадет Tomb Raider VII. Комиксисты участвуют в разработке нового дизайна игры.
Пока детали Tomb Raider VII держатся в секрете, чтобы не сглазить. Оно и понятно. Стараниями студии **Core Design**, брэнд Tomb Raider оказался в темном, неприятном месте, куда обычно посылают сгоряча. Продажи шестой части ***The Angel of Darkness*** довели до попытки коллективного суицида боссов компании-издателя **Eidos Interactive**. По возвращении из реанимации, они отменным пинком отправили Core Design куда подальше, передали Лару в распоряжении **Crystal Dynamics** и уговорили **Уоррена Спектора** (Warren Spector) присмотреть за разработчиками, чтоб опять не напортачили.

Спектор комиксами не увлекается. Для Tomb Raider он – антикризисный менеджер.

В то время как сворачивается выпуск комиксов о Ларе Крофт, компания **Majesco** продолжает раскрутку прекрасной вампиреллы Рэйн. Недавно была достигнута договоренность с издателем комиксов **Echo 3 Worldwide.** Первый выпуск комикса ***BloodRayne*** поступит в продажу одновременно с игрой ***BloodRayne 2*** – в октябре. Сценаристы разбили сюжет игры на несколько независимых эпизодов и каждый издадут отдельной книжкой.
Кстати, с сентября в Японии выходит комикс по мотивам ***Metal Gear Solid***.

СКАЛА DOOMАЕТ

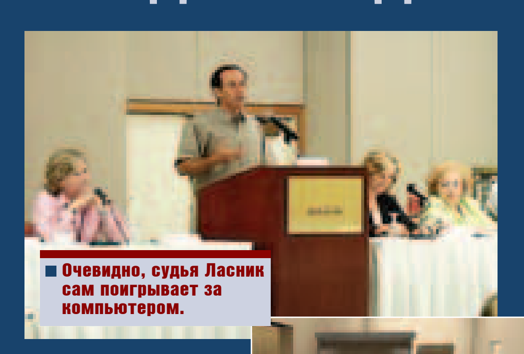


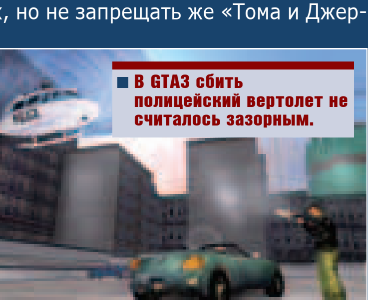
Будущее фильма по Doom начинает проясняться.

Сущее удовольствие слушать болтовню американской кинозвезды **Дуэйна Джонсона** (Dwayne Johnson), более известного как **Скала**. Бывший рестлер радуется как дитя, когда его называют актером, однако в душе он все тот же простой парень с ринга. Потому совершенно не умеет хранить секреты. Недавно хитроумный журналист заставил его проболтаться о своем участии в фильме по мотивам Doom. Сначала, для затравки, Скалу спросили, как дела с фильмом **Spy Hunter** по мотивам популярнейшей консольной игры, где он играет главную роль.
– *Spy Hunter крут!* – ответил Скала.
– *Режиссер Джон Ву на борту. Через пару недель мне и сценарий подкинут!*
Понятно. А что с фантастическим боевиком Doom?
– *Я решил сняться и там*, – тут же выдал военную тайну Скала. – *Его Universal Pictures снимает. Doom – это такая игра. Не хочу выдавать все секреты фильма, но я исполняю роль главного… нет, не скажу кого. Да, будет круто. Только, чур, я вам ничего не говорил.*
Святая простота. Впрочем, Скала – рестлер, это многое объясняет.

Скала: «Кто сказал, что я плохой актер?»

СУД ОПРАВДАЛ НАСИЛИЕ В ИГРАХ


Очевидно, судья Ласник сам поигрывает за компьютером.


В Postal 2 с полицией мы обходились не очень вежливо.

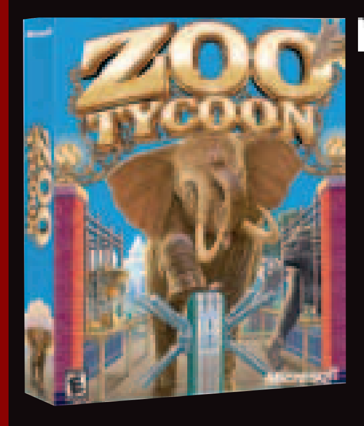
В GTA3 сбить полицейский вертолет не считалось зазорным.

Наконец-то завершилось долгое судебное разбирательство, инициированное американскими политиками с целью ПОЛНОСТЬЮ запретить продажу игр, в которых содержатся элементы насилия над полицейскими, всем лицам, не достигшим 17 лет. Нарушителей закона ожидал бы штраф в размере 500 долларов. К счастью, Закон о запрещении продажи жестоких игр подросткам признан неконституционным и не будет принят.

Судья Окружного суда штата Вашингтон **Роберт Ласник** (Robert Lasnik), рассматривавший дело, посчитал нецелесообразным введение таких мер, которые противоречат первой поправке конституции США, гарантирующей свободу слова. Он заявил, что подобные проявления насилия сейчас есть в книгах, искусстве и фильмах, однако никто не пытается уберечь от них тинейджеров. Термин «насилие над полицейскими» показался Ласнику слишком расплывчатым, а значит, при трактовке закона возникли бы разночтения. Действительно, своего рода насилие над представителями закона есть даже в детских мультиках, но не запрещать же «Тома и Джерри» из-за того, что полицейскому перепало по голове деревянным молотком?

Последний аргумент судьи свалил наповал адвокатов истца – пока что нет ни одного свидетельства о том, что, ударив офицера полиции в игре, подросток вышел на улицу и сделал то же самое в реальной жизни.

Игровая индустрия одержала важную победу над бюрократами. Впрочем, война не закончена, и популисты еще не раз атакуют ***Doom 3***, ***Manhunt***, ***Grand Theft Auto*** и других «отщепенцев».



Tycoon-конкуренты уступили дорогу слону.

В центральном офисе **Microsoft** хлещут шампанское и закусывают красной икрой. Для праздника имеется достойный повод – продажи симулятора зоопарка ***Zoo Tycoon*** вкупе со всеми адд-онами перевалили за 2 миллиона копий. Это позволило изометрическому зверинцу попасть в список 15 самых продаваемых игр на территории США. На сегодняшний день Zoo Tycoon, выпущенный три года назад, разошелся по миру четырехмиллионным тиражом. Вторая часть игры, разрабатываемая **Blue Fang Games**, увидит свет в октябре.



Из года в год интерес к Madden NFL растет. Но только не в России.

В **Electronic Arts** тоже гуляют и тоже по уважительной причине. Их линейке игр ***Madden NFL Football*** исполнилось 15 лет. За это время симулятор американского футбола, впервые появившийся на PC в 1989 году и впоследствии перепрыгнувший и на консоли, умудрился продаться 35-миллионным тиражом. Боссы Electronic Arts уверены, что и Madden NFL 2005, вышедшая в августе, разойдется не менее чем пятимиллионным тиражом.

СВЕЖАЯ КРОВЬ В ГОЛЛИВУДЕ



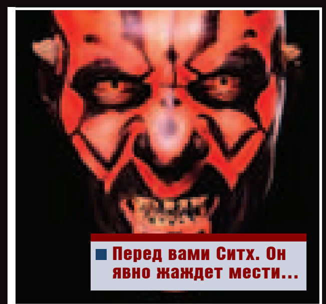
Скоро эти ребята из Bloodlines будут в каждом доме. Дата релиза – октябрь.

Блэйд спокоен – он конкурентов не боится.

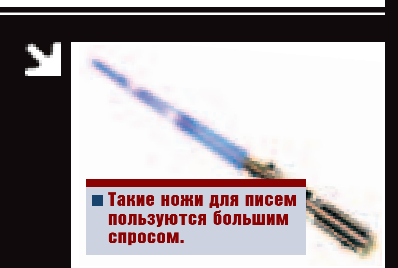
Когда весь мир покатится в тартарары, на Фабрике грез будут как раз доделывать очередной, 134675-ый фильм о вампирах. Судите сами: вот-вот в кинотеатры попадет **«Блэйд 3»**, не за горами **«Другой мир 2»**, **Уве Болл** (Uwe Boll) достает из заначки 30 миллионов зеленых на **BloodRayne**, а кинокомпания **New Line Cinema** боится остаться без куска пирога и приобретает права на **Vampire: The Requiem**. Эта настольная ролевая игра является сиквелом **Vampire: The Masquerade**, послужившей, в свою очередь, основой для двух компьютерных игр: ***Vampire: The Masquerade – Redemption*** и ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***. Последняя, кстати, разрабатывается на именитом движке **Source** и выйдет в октябре.

Vampire: The Requiem не несет оригинальных идей. В Мире Тьмы тайком от людей борются за власть 7 кланов вампиров. У каждого клана свои инфернальные способности и суперсилы. У будущего фильма нет ни режиссера, ни сценария. Известно только имя продюсера картины – **Адам Филдс** (Adam Fields). Поговаривают, кинокомпания решила сотворить из Vampire: The Requiem что-то в духе «Людей Икс».

Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский

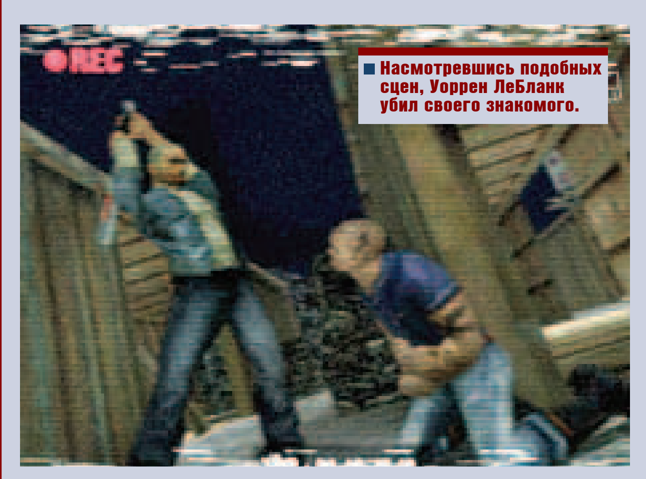

Перед вами Ситх. Он явно жаждет мести...

Какая же серия «Звездных Войн» обходилась без игры по мотивам?! Третий эпизод **Star Wars: Revenge of the Sith**, который попадет в кинотеатры 19 мая 2005 года, не стал исключением. На этот раз под командование игрока попадут Анакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби, причем первый будет специализироваться на темной стороне Силы, а второй, соответственно, на светлой. Главная особенность пока неназванной игры – невероятно красивые и искусно анимированные бои на световых мечах, хореографию для которых ставит **Ник Гиллард** (Nick Gillard), постановщик трюков в **Revenge of the Sith**. Игра выйдет ровно за две недели до релиза кинокартины, 5 мая.


Такие ножи для писем пользуются большим спросом.

Конкуренты безбожно завидуют популярности компании **BioWare Corp.**, ответственной за лучшие ролевые игры современности (***Baldur's Gate***, ***Neverwinter Nights*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic***). Канадские игроделы на завистников поплевывают свысока и мимоходом заявляют: «А на нашем сайте **www.bioware.com** двухмиллионный мембер зарегистрировался. Празднуем». По такому поводу компания объявила розыгрыш призов для членов комьюнити. Черные ящики **Xbox**, видеокарты от **Nvidia**, десятки копий игр, постеры, футболки и даже пять ножей для писем в форме лазерного меча дежедая ушли под громовые аплодисменты.

УБИЙСТВО В ЛЕЙЧЕСТЕРЕ



Насмотревшись подобных сцен, Уоррен ЛеБланк убил своего знакомого.

Похоже, когда-нибудь в будущем коробки с дисками полетят в огонь, а разработчиков вместе с издателями сошлют на необитаемый архипелаг в Тихом океане. «Жестокость, пропагандируемая играми, негативно повлияла на психику моего подзащитного». Адвокаты уже выучили эту магическую фразу наизусть и активно пользуются ей, защищая убийц.

Сегодня на скамье подсудимых оказались 17-летний **Уоррен ЛеБланк** (Warren LeBlanc) и игра ***Manhunt***, выпущенная **Rockstar Games** почти на всех игровых платформах.

Уоррен ЛеБланк и 14-летний **Стефан Пакир** (Stefan Pakeerah) из английского города Лейчестера не были близкими друзьями, однако, когда Уоррен позвал Стефана в парк на свидание с девушками, тот согласился. Стефан пришел в назначенное время, но вместо шумной компании девиц обнаружил лишь ЛеБланка, вооруженного молотком и ножом. Уоррен уверяет, что хотел ограбить Стефана, и сам не понимает, почему, набросившись на знакомого, ударил его молотком, а потом добил ножом. Вскоре, здесь же в парке, ЛеБланка задержали полицейские. Одежда Уоррена была перепачкана в крови, в руке он по-прежнему сжимал молоток.

Игра Manhunt всплыла, когда стали разбираться в причинах трагедии. Друзья ЛеБланка в один голос уверяют, что Уоррен был «одержим» игрой. Вскоре и родители Стефана перестали сомневаться: в смерти их сына виновата Manhunt.

– Стефана убили при помощи молотка и ножа, орудий, часто используемых в той игре, – говорит **Патрик Пакир** (Patrick Pakeerah). *– В Manhunt вы получаете очки в зависимости от того, насколько жестоким было убийство. Это объясняет, почему нашего сына так искромсали. Подобные игры влияют на детей, заставляя их выходить на улицы и убивать, и мы не хотим, чтобы такая гадость продавалась в магазинах.*

– Полиция изъяла Manhunt из дома Уоррена ЛеБланка, как доказательство, – подхватывает **Гизель Пакир** (Giselle Pakeerah). – Игру отдали экспертам для анализа и те ужаснулись.



Теперь Manhunt исчезла из многих британских магазинов.

Только-только утихли скандалы вокруг GTA3: Vice City.



Этот человек считается соучастником преступления в Лейчестере.

Теперь Уоррен дожидается вердикта суда. Суровый судья считает, что имело место хладнокровное убийство. Максимальная мера наказания, которая светит ЛеБланку, – пожизненное заключение.

Между тем, ряд британских магазинов, после многочисленных родительских жалоб, снял Manhunt с прилавков. Ассоциация издателей электронных развлекательных программ **ELSPA** немедленно выступила со справедливым протестом. ELSPA не видит никакой связи между убийством в Лейчестере и запретом на продажу игры. Manhunt имеет ограничение по возрасту – 18 лет, и не совсем понятно, как она вообще оказалась у подростка.

В Rockstar Games, где только-только оправились после скандала с гаитянцами (компанию пытались обвинить в расизме из-за фразы «Kill all the Haitians!», мелькнувшей в ***GTA3: Vice City***), снова легкая паника. Никто не желает возобновления долгих судебных процессов. Компания отрицает причастность Manhunt к преступлению, но на всякий случай выразила соболезнования семье Стефана Пакира.

DOOM 3 И HALF-LIFE 2 ПО-РУССКИ

С пиратами у «1С» будет короткий разговор.

Долгая дорога Фримена в Россию...

Прошло то время, когда во всем цивилизованном мире выходили хитовые игры, а у нас официально выпускались лишь «Жлобы 4» от неизвестной алеутской конторы. Теперь Россия шагает в ногу со временем. Подтверждением тому – договор на издание компьютерной игры ***Doom 3***, который заполучила фирма **«1С»**.

– Подписание договора на издание в России, странах СНГ и Балтии суперхита от одного из лидеров мирового рынка компьютерных игр – еще один шаг на пути развития плодотворного стратегического сотрудничества между фирмой «1С» и компанией ***Activision****,* – с гордостью отчиталась «1С». – *Сотрудничества, в результате которого российские геймеры получают возможность играть в лучшие компьютерные игры на родном языке.*

Что ж, будем надеяться, локализация Doom 3 не задержится в пути. Точная дата релиза игры в России пока не объявлена. Известно только, что она выйдет в экономичной jewel-упаковке.

Другая благая весть, подтверждающая утверждение, заявленное в начале заметки, пришла с буржуинского сайта **Half-Life 2 World** (**http://www.hl2world.com**). Администратор выложил на форуме файлы с примерами



Общественность до сих пор в шоке от Doom 3.

озвучки ***Half-Life 2***, которые ему якобы прислал сам глава **Valve Software Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell). В увесистых wav-файлах были записаны короткие фразы на двух языках — английском и... русском.

– Так проснитесь же, мистер Фримен. Проснитесь, вас снова ждут великие дела, – на правильном русском, с придыханием шептал актер.

На посыпавшиеся вопросы, админ сайта отвечал коротко: именно так будет говорить G-Man в русской лицензионной версии Half-Life 2, однако он не знает, какая компания ее издает.

Таинственные wav-файлы вы можете прослушать на нашем диске.

КНИГА ВМЕСТО ИГРЫ



В ожидании S.T.A.L.K.E.R читайте книжки и пойте песни у костра.

Кто сказал, что в Doom 3 монстры страшнее?

Есть две новости о ***S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl***, одна хорошая, другая – не очень. С какой начать? Ладно, начнем с плохой. Игра задерживается. Волей издателя **THQ**, релиз всенародного любимца перенесен с конца 2004 года на первый квартал 2005-го. Руководство компании боится, что S.T.A.L.K.E.R может затеряться среди других первоклассных шутеров (***Halo 2***, ***Doom 3***, ***Half-Life 2***).

– Давайте удержим S.T.A.L.K.E.R подальше от этого, – прямым текстом заявил глава THQ **Брайан Фаррел** (Brian Farrell).

Теперь о хорошем. Украинский разработчик **GSC Game World** сообщил о подписании договора о долгосрочном сотрудничестве с издательским домом **«Эксмо»** (том самом, что Донцову издает). Запланирована серия книг, посвященная миру S.T.A.L.K.E.R, и сейчас ведутся переговоры с известными фантастами, готовыми подписаться под это дело. Издадут и лучшие рассказы о приключениях сталкеров в Чернобыльской Зоне отчуждения, присланные на почтовый ящик GSC Game World в рамках литературного конкурса. Вряд ли кто-нибудь из авторов затмит братьев Стругацких, но почитать, наверное, любопытно будет.

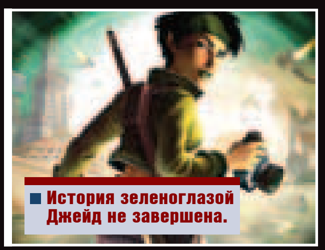
Джедаи тоже спорят насчет даты релиза KOTOR II.

Почти анекдотическая ситуация недавно приключилась с игрой ***Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords***, продолжением чудесной ролевой игры от **BioWare Corp**. «Пошутил» издатель, краснознаменная компания **LucasArts**. В очередном трейлере к игре в качестве даты релиза значилась зима 2004. Общественность забеспокоилась. В офис LucasArts посыпались звонки. Никто не мог поверить, что ***KOTOR II*** поступит в продажу уже в декабре, ведь игру ждали только в 2005 году. Всем ответили одно и то же: «Зима 2004 года продолжается до 1 марта 2005 года». И что они там курят, в офисе LucasArts?

Burnout 3 обещает быть прибыльным проектом.

Отличное приобретение сделал крупнейший мировой издатель **Electronic Arts** – под его крылышко попала компания **Criterion Software Group**, разработчик популярного движка – **RenderWare**. EA планирует принять непосредственное участие в разработке будущих версий RenderWare. Само собой, никуда не делось соглашение между двумя компаниями об издании осенью гоночного симулятора ***Burnout 3***.

Напомним, что на движке RenderWare выпущены такие известные проекты, как ***Grand Theft Auto 3***, ***GTA: Vice City*** и ***Broken Sword 3: The Sleeping Dragon***.


■ История зеленоглазой Джейд не завершена.

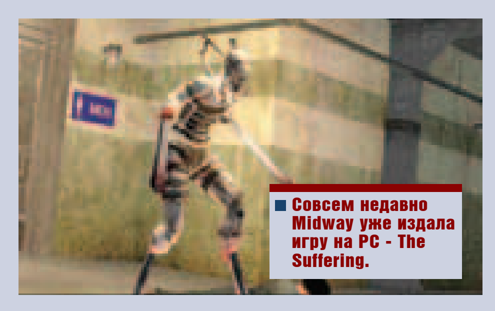
Никто не спорит, ***Beyond Good & Evil***, выпущенная компанией **Ubisoft** в прошлом году, – отменная игра, полная обаяния и драйва. Она, безусловно, заслуживала продолжения, однако продажи не оправдали надежд издателя и все посчитали, что на ней поставлен крест. Однако гениальный гейм-дизайнер **Мишель Ансель** (Michel Ancel), на чьей совести, помимо Beyond Good & Evil, еще и неведома зверюшка ***Rayman***, умеет уговаривать. Согласно пока неподтвержденным данным, сейчас в разработке находятся аж два сиквела к BG&E. Ubisoft хранит молчание. Ансель же не скрывает: «Beyond Good & Evil задумывалась как трилогия, так что продолжение... [censored]». Кстати, ***Rayman 4*** находится в разработке и будет выпущен до 2007 года.




■ Если бы все пираты были такими славными, как этот...

В Гонконге ловят софтварных пиратов. За день таможенная служба арестовала девятерых человек и конфисковала товара на 2 миллиона 600 тысяч долларов. По уверению городских властей, рейды будут продолжаться. Причину повышенного интереса к пиратам можно понять – согласно недавно обнародованному отчету ассоциации **Business Software Alliance**, каждая вторая программа в Гонконге – краденная. Согласно статистике, самыми вороватыми державами считаются Китай, Вьетнам (92% используемого софта – пиратские копии) и Украина (91%). Россия не вошла в тройку лидеров. Она на пятом месте, вместе с Зимбабве (87%).

UNREAL ПЕРЕКУПИЛИ «КОНСОЛЬЩИКИ»


■ Совсем недавно Midway уже издала игру на PC - The Suffering.

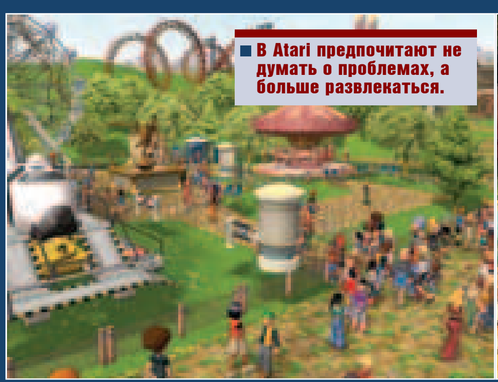
Вот уж не ждали, так не ждали: компания **Midway**, издавна известная как приверженец исключительно консольных проектов и на PC почти не замеченная, приобрела права на издание сразу трех игр серии ***Unreal***! Одна из них, ***Unreal Championship 2***, будет выпущена для **Xbox**, а вот две другие наверняка выйдут на нашей платформе. Это будут ***Unreal Tournament 2006*** и ***Unreal Tournament 2008***, в основу которых положен умопомрачительный **Unreal Engine 3.0**. Наверное, таким и должен быть выход на слабо освоенный рынок – «все в коричневой дурно-пахнущей субстанции, а я в белом костюме». Покупка прав на издание раскрученного брэнда позволит Midway растолкать локтями конкурентов.

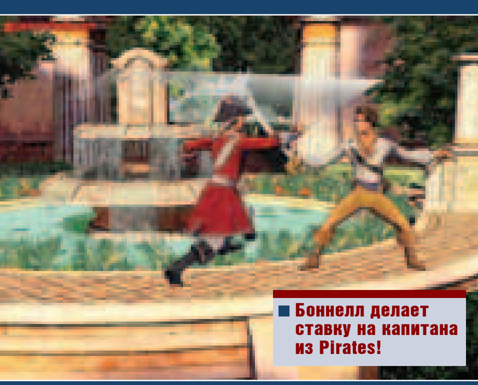
■ На диске с Unreal Championship 2 будет стоять логотип Midway, а не Atari.

В то же время, дела компании далеки от идеала. Из опубликованной компанией финансовой отчетности явно видно: вот уже шесть месяцев кряду она терпит серьезные убытки и ситуация останется без изменений еще некоторое время. Причина проста: один из самых сильных приставочных проектов студии, ***Area 51***, выпустят не на Рождество, как обещалось ранее, а в начале 2005 года. Несмотря на это, руководство Midway смотрит в будущее без страха и уверяет, что нет худа без добра. К примеру, в прошлом году у компании и убытки были выше, и продажи ниже.

Надеемся, непростая финансовая ситуация не помешает Midway издать следующие игры серии Unreal с тем же размахом, как это раньше делала **Atari**. В противном случае, грядет гражданская война между «персональщиками» и «приставочниками».

BALDUR'S GATE 3... А ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ?


■ В Atari предпочитают не думать о проблемах, а больше развлекаться.


■ Боннелл делает ставку на капитана из Pirates!

Прибыль компании **Atari** падает, однако руководство компании смотрит в будущее с оптимизмом. Да, по сравнению с прошлым финансовым годом Atari потеряла 41 миллион долларов. Тем не менее, доходы компании пока превышают расходы (всего на 13 миллионов), в будущем Atari намерена существенно улучшить ситуацию. Исполнительный директор **Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell) возлагает большие надежды на ближайшие релизы: ***Shadow Ops: Red Mercury***, ***RollerCoaster Tycoon 3***, ***Sid Meier's Pirates!*** и ***Forgotten Realms: Demon Stone***, ролевую игру от **Stormfront Studios** (в ее активе римейк ***Pool of Radiance*** и ***LotR: The Two Towers***). Боннелл не скрывал своего расстройства из-за того, что следующие игры во вселенной Unreal будет выпускать **Midway Games**, однако уверенно заявил: условия, предложенные **Epic Games**, не принял бы ни один здравомыслящий человек. Atari намерена компенсировать потери выпуском новых «матричных» игр и грамотным использованием купленных прав на D&D-правила. Аналитики перешептываются, что Боннелл припрятал в рукаве два козыря: ***Neverwinter Nights 2*** и ***Baldur's Gate 3***.

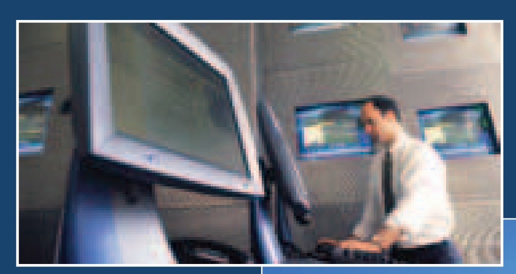
■ Основные новшества ждут нас в режиме Onslaught.

Ты думал, **Atari**, лишившись контракта с **Epic Games**, откажется от того, чтобы напоследок срубить бабок на славном имени ***Unreal Tournament 2004***? Конечно, нет. Уже этой осенью жди выхода ***UT2004 - Editor's Choice Edition***, в котором, как водится, будет все необходимое. Главная изюминка специального издания – несколько новых и ранее не выпускавшихся карт для режима **Onslaught**. Будь готов к ураганным схваткам в невиданных мирах. Кроме того, в комплект войдут карты, выпущенные компанией с момента выхода UT2004. Также Onslaught разживется новыми средствами передвижения, среди которых танки, летающие истребители и дальнобойная артиллерия. На десерт предложат новые шкурки игроков и лучшие модификации, созданные фанатами игры в рамках конкурса от **Nvidia** «Make Something Unreal». Кстати, владельцы оригинальных версий игры смогут скачать весь новый контент через интернет.



■ Среди новых скинов обещают и Skaarj'ей.

ТРИ ДНЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



Фестиваль **«Слияние»**, который пройдет 27-29 августа в «Олимпийском», обещает стать одним из самых ярких праздников этого лета. Тебя ждут десятки площадок с развлечениями на любой вкус.

На стенде **«Русских Мобильных Игр»** будут представлены новые Java-игры. Помимо этого владельцы сотовых смогут стать участниками первых Java Олимпийских Игр.

Компания **Gillette** и бренд **Duracell** представит «Кубок Duracell по экстремальному катанию на роликовых коньках «Agressive Inline». Кульминацией мероприятия станут выступление зарубежной BMX-звезды, специально приглашенной для этого в Москву.

EPSON обещает бесплатно фотографировать всех желающих и через несколько минут вручать готовые фотографии, отпечатанные на принтерах EPSON. Кстати, один из стендов разместят на нашей площадке.

На нашем стенде тоже будет интересно! Во-первых, тебе предоставят шанс сразиться с самим **Полосатым** и получить в случае победы 100 долларов. Во-вторых, компания **Thrustmaster** устраивает соревнования по ***NFS: Underground*** с шикарными призами. В-третьих, у тебя есть возможность получить легкие и компактные mp3-плееры от **MPIO**. **Defender** впервые в России продемонстрирует Hi-Fi систему нового поколения с выносным усилителем – **Volcano**. И, конечно, тебя ждут конкурсы с отличными призами от Defender. А благодаря компании **Vellod** у всех желающих будет возможность устроить бои на PS2. Журнал **«Хулиган»** на три дня откроет школу граффитчиков, а также предложит читателям роспись по телу.

Недалеко от нас расположится «Парк приключений», спонсируемый сухариками **«Хрустец»**, куда мы зайдем, дабы поиграть в минигольф, пейнтболл, прыгнуть на тарзанке и принять участие в родео. Присоединяйся!

А радио **ПОПСА** каждый вечер обещает дискотеки с участием известных ди-джеев и популярных исполнителей.

В общем, все – в «Олимпийский»!

PLAYBOY, КЛЕВЫЙ ТАКОЙ...

Вечеринки, которые устраивал создатель легендарного журнала **Playboy Хью Хефнер** (Hugh Hefner), славились не только изобилием приглашенных блондинок, но и неизменным присутствием знаменитостей: актеров, музыкантов и даже политиков. После долгих раздумий, издатели **Groove Games** и **ARUSH Entertainment** решили не мелочиться и заключили договора на использование в игре ***Playboy: The Mansion*** имен и образов **Кармен Электры** (Carmen Electra) и **Тома Арнольда** (Tom Arnold). С роскошным бюстом Кармен мы знакомы по сериалу Baywatch, а также фильмам «Очень страшное кино» и «Старски и Хатч». Арнольда же мало кто назовет роковым мужчиной, он – актер-комик, чей звездный час – роль в комедийном боевике «Правдивая ложь». И Электра, и Арнольд показаны в игре заядлыми тусовщиками, жадными до дармовой выпивки и случайного секса.

– *Я очень возбуждена своей ролью в Playboy: The Mansion!* – так и никак иначе высказалась Кармен.

– *Всегда балдела от образа жизни, который ведет Хефнер, и вот, наконец, приобщилась.* Симулятор эротической империи Playboy попадет в магазины под Рождество.

■ Кармен обещает настоящий разврат.

PLAYBOY THE MANSION

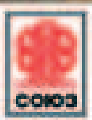
Акелла

ZOO EMPIRE

КОРПОРАЦИЯ ЗООПАРК

Добро пожаловать в зоопарк! Но вы в нем не праздный посетитель, и даже не экспонат! Вы - управляющий. А это значит, что просто так глазеть на слонов и кенгуру и есть ведрами поп-корн с кока-колой у вас не получится... Управляющему придется заботиться о процветании зоопарка, следить за здоровьем животных, строить новые вольеры и размещать аппараты по продаже напитков... Это сложное, но и чертовски интересное занятие!

- Нелинейная кампания из тридцати миссий.
- Великолепная полностью трехмерная графика.
- Более сорока видов животных и двухсот зданий.





Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"



Тех. поддержка: (095) 363-4612. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Текст: Роман “Polosatiy” Тарасенко

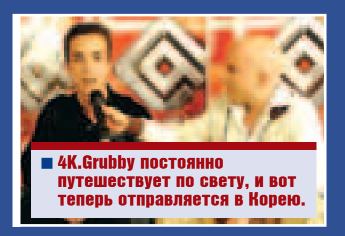

Сингапур примет следующие Мировые Кибер Игры.

29 июля состоялась торжественная церемония, в ходе которой был объявлен город, где состоится **World Cyber Games 2005 Grand Final**. В трудной борьбе победил Сингапур, опередивший других номинантов (Тайвань, Милан и Ганновер). Немаловажным фактором для жюри стал статус Сингапура как международного центра образования. Таким образом, знамя WCG после посещения Се-



верной Америки вернется в Азию. Местом проведения мероприятия станет здание **Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre**, где регулярно проходят международные конференции.

Европейские мастера по ***Warcraft III: The Frozen Throne***, **4K.Zeus19** и **4K.Grubby,** отправляются в игровое турне в Южную Корею. По прибытию их встретит местная элита: **Spirit_Moon**, **Rainbow** и чемпион **ESWC 2004**, **FoV**. Вместе пятерка бойцов образует команду, которая будет путешествовать по стране и соревноваться с местными кланами, а напоследок примет участие в **APM Weg League**, престижном чемпионате с крупным призовым фондом. Гостеприимные корейцы всегда с радостью принимают европейских гостей, тут киберспорт чествуется чуть ли на политическом уровне.


4K.Grubby постоянно путешествует по свету, и вот теперь отправляется в Корею.

ОНН, SHIT! ГДЕ ЖЕ ЩИТ?


Обновленная Dust, respawn появления террористов.

Модели игроков теперь четко видны на карте.

Совсем недолго осталось до выхода римейка ***Counter-Strike***, бесхитростно названного ***CS: Source***. Миллионы фанатов следят за любыми новостями касательно любимой игры. И вот, что известно. Все оружие и модели видоизменятся в лучшую сторону. Desert Eagle и M4A1 и прежде смотрелись неплохо, но теперь уровень детализации станет на порядок выше. Обновятся звуки выстрелов для большинства стволов. Усилится ослепляющий эффект Flashbang, HE Grenade приобретет черты разрывной гранаты F1. Сохраняются практически все классические уровни (Dust, Italy, Havana, Aztec, Piranesi, Cbble, Chateau, Office), хотя обещаны и новые локации, например, Rockworld. Изменится и физическая модель второстепенных объектов – теперь при попадании в пустую бочку, последняя правдоподобно отлетит в сторону. Ну и, наконец, ненавистный Tactical Shield, критикуемый всеми и каждым, навсегда исчезнет из «Контры». Файл CS: Source Beta объемом в 300 Мбайт с единственной картой Dust II уже в ближайшие недели станет доступен владельцам ***CS: Condition Zero*** через онлайн-сервис **Steam**. Финальная версия игры будет поставляться вместе ***Half-Life 2***.



$30000 УЕХАЛО В САНКТ-ПЕТЕРБУРГ


WCG 2004 Russian Preliminary – игры в самом разгаре.

Больше всех из Питера отличилась M19, выиграв почти $15000.

В июле в Москве прошли отборочные игры на **World Cyber Games 2004** (подробнее в «Спецтеме»). Киберспортсмены боролись за призовой фонд размером в 75 тысяч долларов. На первое место с небольшим преимуществом пробился Питер. Геймеры из северной столицы обогатились больше, чем на 30 тысяч долларов.

Санкт-Петербург – $30200 (золото – 3, серебро – 2, бронза – 2);
Москва – $28300 (золото – 3, серебро – 3);
Ставрополь – $4600 (бронза – 1);
Томск – $3500 (серебро – 1);
Екатеринбург – $2400 (бронза – 1);
Челябинск – $1400 (бронза – 1);
Краснодар – $1200;
Пушкино – $1000 (бронза – 1);
Ростов-на-Дону – $800;
Якутск – $600;
Хабаровск – $400;
Новосибирск – $200;
Нижний Новгород – $200;
Иркутск – $200.

По сравнению с прошлым годом, когда основной выигрыш остался в Москве, а на регионы пришлась мизерная доля призового фонда, уровень игроков, живущих за пределами двух столиц, заметно вырос. В этот раз на пьедестал поднимались представители сразу 14 городов.

НАШИ В ДЕСЯТКЕ ЛУЧШИХ


Поздравляем Virtus.pro с новой победой!

В то время как Россия следила за отечественным финалом **WCG**, группа наших игроков отправилась во Францию на **ESWC 2004**. Сборная из варкрафтеров, квакеров, каэсеров и даже каэсерш отстаивали честь страны в борьбе с сильнейшими соперниками со всего мира. Непривычное третье место в национальных состязаниях по ***Quake III Arena*** компенсировалось сенсационной бронзой в мужских соревнованиях по ***Counter-Strike***. Команда **Virtus.pro** одного за другим обыграла трех главных фаворитов турнира: легендарных шведов **SK**, их непримиримых противников **NoA** и лучших американцев **TSG**. Заняв призовое место на ESWC 2004, Virtus.pro впервые попала в десятку лучших команд мира.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 UKRAINE

Волнительный процесс жеребьевки.



GSC.GameWorld сделали выбор между CPL и WCG в пользу последнего и не прогадали.

В последние выходные июля в киевском **«Украинском доме»** состоялись национальные отборочные игры на **WCG 2004**, по итогам которых определились 12 счастливчиков, завоевавших путевки в Сан-Франциско на главный турнир осени. Практически во всех номинациях победу праздновали представители команды **GSC.GameWorld**, выступающей под покровительством известного разработчика игр. А одессит **Chip** отправится защищать честь своей страны уже третий год подряд.

Результаты WCG 2004 Ukraine:

Counter-Strike 5x5:
1 место – GSC.GameWorld – 5 ноутбуков Samsung V30-QOB + путевка в США;
2 место – **HR** – 5 мониторов Samsung Syncmaster 710N TFT;
3 место – **Maverick-c4** – 5 мобильных телефонов Samsung SGH-X450.

Unreal Tournament 2004 1x1:
1 место – **GSC.Chip** – ноутбук Samsung V30-QOB + путевка в США;
2 место – **zd.Mistik** – монитор Samsung Syncmaster 710N TFT + путевка в США;
3 место – **Allgames.Xan** – мобильный телефон Samsung SGH-X450.

StarCraft: Broodwar 1x1:
1 место – **wWeb.Yan** – ноутбук Samsung V30-QOB + путевка в США;
2 место – **RiF.Enemy** – монитор Samsung Syncmaster 710N TFT;
3 место – **White.Ra** – мобильный телефон Samsung SGH-X450.

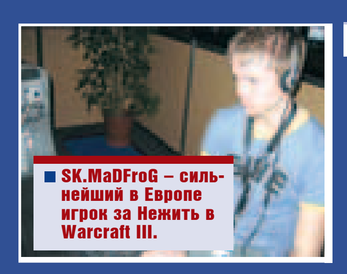
Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:
1 место – **GSC.Hot** – ноутбук Samsung V30-QOB + путевка в США;
2 место – **Fudes.Fodder** – монитор Samsung Syncmaster 710N TFT + путевка в США;
3 место – **c14.Maloy** – мобильный телефон Samsung SGH-X450.

САМАЯ МАСШТАБНАЯ «МЯСОРУБКА»

150 человек одновременно примут участие в дружественном матче по игре ***Joint Operations: Typhoon Rising*** (***«Миротворцы: Операция «Тайфун»*** в России), что, несомненно, станет рекордом для многопользовательских боев. Мероприятие пройдет в рамках **CPL Extreme World Championships 2004** – крупнейшем турнире по ***Counter-Strike*** и еще нескольким дисциплинам. Геймеры, соревнующиеся в основном чемпионате, смогут подать заявку и на шоу-битву в проект от **NovaLogic**. Организаторы отберут полторы сотни счастливчиков. После того как новое достижение будет установлено, все участники массовой зарубы получат памятные призы и подарки. Напомню, что «Миротворцы» являются наиболее вероятным фаворитом на прямое попадание в основные дисциплины на мировых состязаниях. Кстати, некоторые очевидцы утверждают, что недавно на онлайн-сервере **NovaWorld** был зафиксирован показатель в 160 игроков. Что ж, способности Интернета опережают возможности локальных сетей.

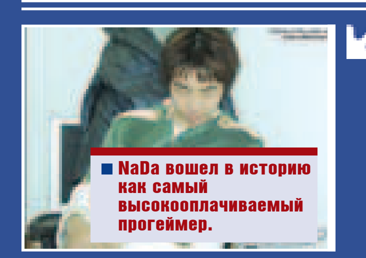


В лодке шесть бойцов. Сколько нужно лодок, чтобы получить 150 бойцов?



SK.MaDFroG – сильнейший в Европе игрок за Нежить в Warcraft III.

В преддверии старта шестого розыгрыша **Warcraft III Champions League** состоялся показательный матч между победителем и серебряным призером предыдущего сезона, **Mortal Team Work** и **SK.International**. Главное ударное звено SK, **MaDFroG**, принес первое очко в копилку клана, одолев всухую **mTw.LasH'a**. Однако это была единственная победа его команды в тот день. Знаменитые **SK.Insomnia** (чемпион **WCG 2003 Grand Final**) и **SK.Wizard** (чемпион **ACON 4**) не справились с менее грозными **mTw.Aether** и **mTw.Taker**. Последний гвоздь в гроб SK забил дуэт mTw.Aether + **mTw.Ghostridah**, обыгравший опытную двойку **SK.Dominator** + **SK.Survivor**. Матч между парами **SK.HeMaN** + SK.Wizard и **mTw.ThePig** + **mTw.Tak3r** уже ничего не решал и был отменен.



NaDa вошел в историю как самый высокооплачиваемый прогеймер.

Один из сильнейших корейских дуэлянтов в ***StarCraft: Broodwar***, **NaDa**, известный по победам над «королем Терранов», **Slayers_Boxer**, подписал трехгодичный контракт с командой **Toona SG** на рекордную доселе сумму в 55 тысяч долларов. NaDa обогнал самых высокооплачиваемых игроков мира – **Nal_ra** и все того же Slayers_Boxer. У Toona SG появился новый спонсор – телекоммуникационный гигант **Qantech & Curitel**, а вместе с ним пришли большие деньги, ремонт в тренировочном зале и минивэн для нужд команды. Менеджер Toona SG теперь получает 100 тысяч долларов, а один из лидеров, **GoodFriend**, – 50 тысяч «зеленых» в год.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ июнь – июль 2004 года

20 – 26 июня

Название игры	Издатель
01. Joint Operations: Typhoon Rising	**NovaLogic**
02. City of Heroes	**NCsoft**
03. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	**Electronic Arts**
04. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
05. Rise of Nations	**Microsoft**
06. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. Age of Mythology	**Microsoft**
09. Far Cry	**Ubisoft**
10. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**

27 июня – 3 июля

Название игры	Издатель
01. Age of Mythology	**Microsoft**
02. City of Heroes	**NCsoft**
03. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	**Electronic Arts**
04. Rise of Nations	**Microsoft**
05. Joint Operations: Typhoon Rising	**NovaLogic**
06. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
07. Call of Duty	**Activision**
08. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
09. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
10. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**

4 – 10 июля

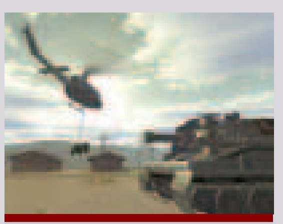
Название игры	Издатель
01. Age of Mythology	**Microsoft**
02. Rise of Nations	**Microsoft**
03. Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
04. City of Heroes	**NCsoft**
05. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
06. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
07. Zoo Tycoon Complete Collection	**Microsoft**
08. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
09. Joint Operations: Typhoon Rising	**NovaLogic**
10. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**

11 – 17 июля

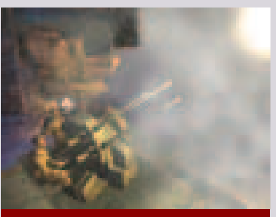
Название игры	Издатель
01. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
02. Age of Mythology	**Microsoft**
03. Rise of Nations	**Microsoft**
04. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
05. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
06. Far Cry	**Ubisoft**
07. Zoo Tycoon Complete Collection	**Microsoft**
08. City of Heroes	**NCsoft**
09. Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
10. Joint Operations: Typhoon Rising	**NovaLogic**



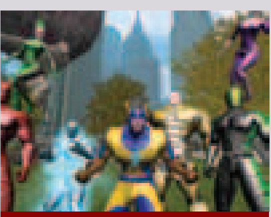
Age of Mythology



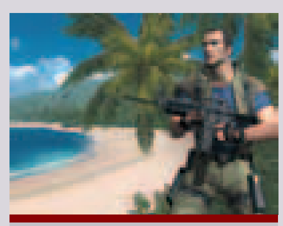
Battlefield Vietnam



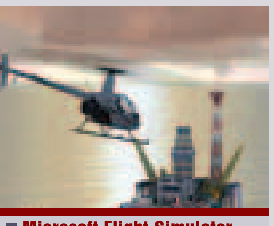
Call of Duty



City of Heroes

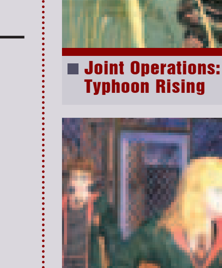


Far Cry

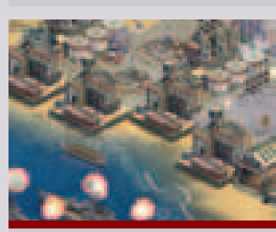


Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Joint Operations: Typhoon Rising



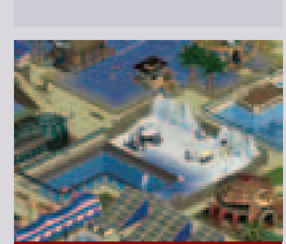
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban



Rise of Nations



The Sims: Superstar



Zoo Tycoon: Marine Mania



Doom 3. Кто на новенького?

Многоуважаемый читатель! Когда ты пробегаешь глазами эти строки, мир уже наверняка содрогнулся от пришествия ***Doom 3***. Дрожь Земли погубила урожай кокосов в Новой Гвинее и на Мадагаскаре, но не коснулась рейтингов американских продаж. Не успела. Сотрудники статистических отделов хронически опаздывают с подсчетами проданных коробок. Поэтому рассказывать о рекордах продаж, установленных Doom 3, пока рано.

С грустью приходится констатировать – на Западном фронте без перемен. В смысле, в рейтинге – тишь да благодать. От безысходности за главное место на пьедестале почета бьются старые знакомые ***Age of Mythology***, ***Joint Operations: Typhoon Rising*** и – о, нет, только не это! – ***The Sims: Superstar***. Рекламная компания ***The Sims 2*** в самом разгаре, поэтому рост интереса к «недочеловекам» не удивляет.

В июле по количеству продаж компьютерных игр компания **Microsoft** почти поборола главного конкурента **Electronic Arts**. ***Rise of Nations***, ***Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight*** и ***Zoo Tycoon Complete Collection*** – хиты-долгожители – редко покидают TOP 10. Впрочем, во второй десятке тоже достойные игры: ***Thief: Deadly Shadows***, ***Warcraft 3 BattleChest*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic***.

И все-таки, если оценивать ситуацию в игровых чартах одним словом, то слово это – скука. Консервативные американцы не падки на новинки (коих, надо признать, этим летом было не так и много) и покупают только проверенные временем тайтлы.

Doom 3 вышел! Doom 3 с нами! И это главное. Остальное – суета.

За чартами приглядывал Иван «Nemezido» Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

сентябрь – ноябрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
100 Bullets	Action/Adventure	04 октября 2004
Anarchy Online: Alien Invasion	MMORPG	01 сентября 2004
Arena Wars	Strategy	30 сентября 2004
Armies of Exigo	Strategy	01 сентября 2004
Atlantis Evolutions	Adventure	03 октября 2004
Axis & Allies	Strategy	27 октября 2004
Backyard Hockey 2005	Sports	28 сентября 2004
Backyard Skater 2005	Sports	28 сентября 2004
Black 9	Action	01 сентября 2004
Black & White 2	Simulation	октябрь 2004
BloodRayne 2	Action	05 октября 2004
Brigade E5: New Jagged Union	Strategy	IV квартал 2004
Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	19 октября 2004
Call of Duty: United Offensive	Shooter	осень 2004
Chris Sawyer's Locomotion	Simulation	07 сентября 2004
Close Combat: First to Fight	Shooter	04 октября 2004
Conflict: Vietnam	Action	04 октября 2004
Down in Flames	Strategy/ RPG	01 октября 2004
Dragon Empires	MMORPG	20 ноября 2004
DRIV3R	Action	01 ноября 2004
Dungeon Lords	RPG	16 сентября 2004
ER	Simulation	12 октября 2004
Everquest: Omens of War	MMORPG	13 сентября 2004
Everquest II	MMORPG	20 ноября 2004
Evil Genius	Strategy	22 сентября 2004
Face of Mankind	RPG	01 августа 2004
FIFA Soccer 2005	Sports	05 октября 2004
Final Fantasy XI: Chains of Promathia	MMORPG	14 сентября 2004
FirePower	Simulation	31 октября 2004
FlatOut	Racing	13 сентября 2004
Full Spectrum Warrior	Action/Strategy	27 сентября 2004
Guild Wars	RPG	01 ноября 2004
Half-Life 2	Shooter	сентябрь 2004
Heroes of the Pacific	Simulation	01 ноября 2004
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Action	21 октября 2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Racing	15 октября 2004
Ice Hockey Club Manager 2005	Sports/ Simulation	1 сентября 2004
Juiced	Racing	06 сентября 2004
Kohan 2: Kings of War	Strategy	06 сентября 2004
Law & Order: Justice is Served	Adventure	19 октября 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	05 октября 2004
Lula 3D	Adult	24 сентября 2004
Madden NFL 2005	Sports	08 сентября 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	20 сентября 2004
Men of Valor	Shooter	05 октября 2004
Mortifilia	Action/ Adventure	20 сентября 2004
Myst IV: Revelation	Adventure	28 сентября 2004
NBA Live 2005	Sports	05 октября 2004
Nexus – The Jupiter Incident	Strategy	01 октября 2004
Need for Speed Underground II	Sports	17 ноября 2004
NHL 2005	Sports	14 сентября 2004
Origin of the Species	Action/ Adventure	11 октября 2004
Pacific Fighters	Simulation	12 октября 2004
Painkiller: Battle out of Hell	Shooter	01 ноября 2004
Playboy: The Mansion	Simulation	осень 2004
Polar Express	Adventure	02 ноября 2004
Port Royale	Strategy	10 сентября 2004
Prince of Persia 2	Action/Adventure	16 ноября 2004
RollerCoaster Tycoon 3	Simulation	02 ноября 2004
Rome: Total War	Strategy	15 сентября 2004
Shade: Wrath of Angels	Adventure	01 октября 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Shooter	05 октября 2004
Shadow Vault	Strategy/RPG	01 сентября
Shark Tale	Action/Arcade	27 сентября 2004
ShellShock: Nam '67	Shooter	сентябрь 2004
Sid Meier's Pirates	Strategy	15 ноября 2004
Silent Hunter III	Simulation	21 сентября 2004
Stalingrad	RTS	осень 2004
Star Wars Battlefront	Shooter	21 сентября 2004
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	MMORPG	25 октября 2004
The Bard's Tale	RPG	01 октября 2004
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Shooter	15 ноября 2004
The Incredibles	Action	27 октября 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Strategy	ноябрь 2004
The Matrix Online	MMORPG	16 ноября 2004
The Saga of Ryzom	MMORPG	07 сентября 2004
The Sims 2	Simulation	17 сентября 2004
Tiger Woods PGA TOUR 2005	Sports	20 сентября 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action/Arcade	16 октября 2004
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Shooter	02 ноября 2004
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Action	30 ноября 2004
Tony Hawk's Underground 2	Sports	05 октября 2004
Tribes: Vengeance	Action	29 сентября 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	RPG	12 октября 2004
Warhammer 40,000: Dawn of War	Strategy	20 сентября 2004
Worms Forts: Under Siege!	Action/Arcade	01 октября 2004
Xpand Rally	Racing	30 сентября 2004
Zoo Tycoon II	Simulation	26 октября 2004
Ultima Online: Samurai Empire	MMORPG	ноябрь 2004

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
сентябрь – декабрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

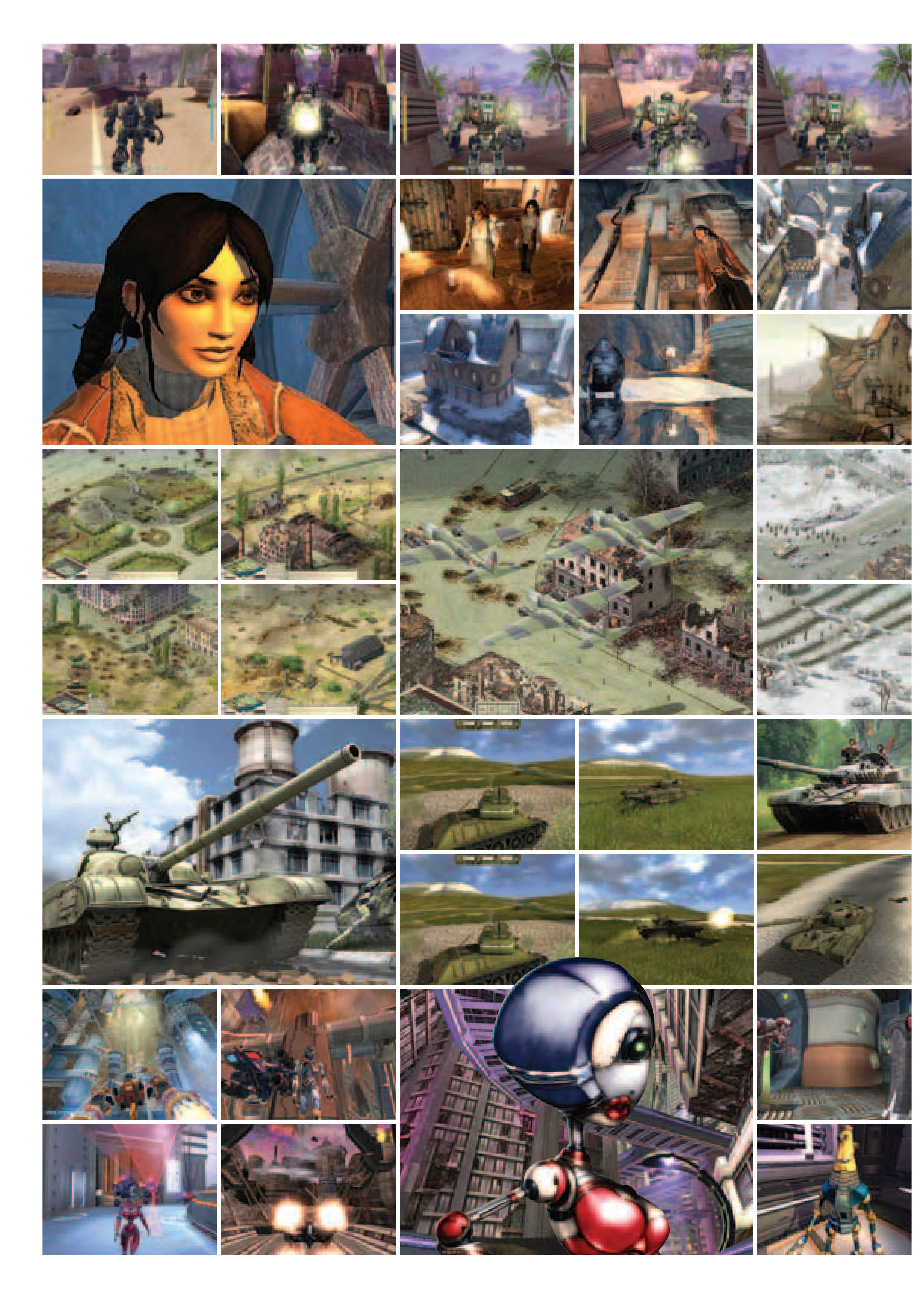
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Airborne Troops	Akella	Shooter	IV квартал 2004
Armies of Exigo	Софт Клаб	Strategy	Сентябрь 2004
Atlantis Evolution	Akella	Adventure	III квартал 2004
Battlecruiser Generation (Universal Combat)	Akella	Simulation	III квартал 2004
Beach King Stunt Racer (Король пляжных гонок)	Новый Диск	Racing	Сентябрь 2004
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Сентябрь 2004
Call of Duty: United Offensive	1С	Shooter	IV квартал 2004
Car Tycoon (Автомагнат)	1С	Strategy	IV квартал 2004
Codename: Panzers	Akella	Strategy	III квартал 2004
Conflict: Vietnam (Конфликт: Вьетнамская война)	Бука	Action	Ноябрь 2004
Gun Warrior	Akella	Shooter	Сентябрь 2004
Daemonica	Akella	Action	IV квартал 2004
Defenders	1С	Action	IV квартал 2004
Dungeon Lords	1С	Action/RPG	IV квартал 2004
Evil Genius	Софт Клаб	Strategy	2004
Fall: The Last Days of Gaia	Руссобит-М	RPG	Октябрь 2004
FIFA 2005	Софт Клаб	Sports	Ноябрь 2004
FlatOut (FlatOut: На предельной скорости)	Бука	Racing	Ноябрь 2004
Future Tactics: The Uprising Game Factory Interactive		Strategy	IV квартал 2004
Half-Life 2	Софт Клаб	Shooter	2004
Hearts of Iron 2 (День победы)	1С	Strategy	Ноябрь 2004
Indoor Karting Game (Картлэнд)	Новый Диск	Racing	Сентябрь 2004
I-Ninja (Я – Ниндзя)	Новый Диск	Arcade	Октябрь 2004
Joola Spin (Настольный теннис)	Новый Диск	Sports	Сентябрь 2004
Knights of Honor (Рыцари чести)	Новый Диск	Strategy	07 октября 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Софт Клаб	Adventure	Октябрь 2004
Manhattan Chase	Akella	Action	III квартал 2004
Massive Assault: Phantom Renaissance	Akella	Strategy	Осень 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Софт Клаб	Shooter	Октябрь 2004
NBA Live! 2005	Софт Клаб	Sports	Сентябрь 2004
Need For Speed: Underground 2	Софт Клаб	Racing	Ноябрь 2004
NHL 2005	Софт Клаб	Sports	Сентябрь 2004
Outlaw Golf (Гольф: Бешеные клюшки!)	Новый Диск	Strategy	Сентябрь 2004
Port Royale 2 (Порт Рояль II)	Akella	Strategy	III квартал 2004
Postal 2: Apocalypse Weekend	Akella	Action	Сентябрь 2004
Rabid Dogs 2 (Бешеные псы)	Akella	Strategy	III квартал 2004
Restricted Area (Запретная зона)	Новый Диск	Action/RPG	Сентябрь 2004
Richard Burns Rally	Бука	Racing	Ноябрь 2004
Savage Skies (Дикие небеса)	Akella	Simulation	IV квартал 2004
Scrapland	Akella	Action	Сентябрь 2004
Seal of Evil (Печать зла)	Новый Диск	Action/RPG	Сентябрь 2004
Shade: Wrath of Angels	1С	Action	2004
Shellshock: Nam '67	Новый Диск	Shooter	Октябрь 2004
Sherlock Holmes: The Silver Earring	Новый Диск	Adventure	09 сентября 2004
Space Hack (Меркурий 8)	1С	Action/RPG	Сентябрь 2004
SPECNAZ: Project Wolf	Новый Диск	Action	Декабрь 2004
Star Academy 2 (Фабрика звезд 2)	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
Strike Fighters	Новый Диск	Simulation	Сентябрь 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2004
The Sims	Софт Клаб	Simulation	Сентябрь 2004
Tiny Cars 2 (Маленькие машинки)	Новый Диск	Racing	Сентябрь 2004
Virtual Skipper 3 (Парусная регата)	Новый Диск	Simulation	09 сентября 2004
World of Warcraft	Софт Клаб	MMORPG	2004
Worms Forts: Under Siege	Софт Клаб	Arcade	Октябрь 2004

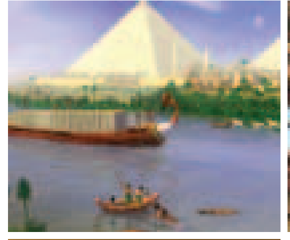
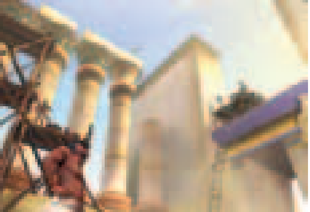
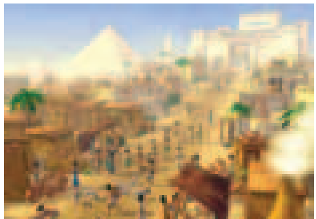
РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ
сентябрь – декабрь 2004

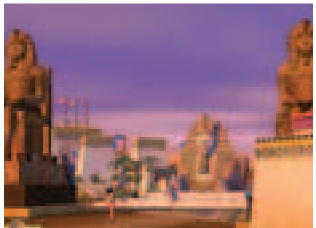
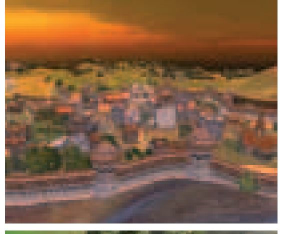
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Alien Shooter 2	Sigma Team	Руссобит-М	Action	Декабрь 2004
Axle Rage	Akella	1С	Action	IV квартал 2004
Lada Racing Club	Geleos		Simulation	II квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	Akella	Akella	RPG	Осень 2004
Pacific Fighters	Maddox Games	1С	Simulation	IV квартал 2004
The Fast and Funny	Geleos		Arcade	Осень 2004
Антикиллер	Avalon Style Entertainment	Новый Диск	Action	Декабрь 2004
Бригада Е5: Новый альянс	Апейрон	1С	Strategy	IV квартал 2004
Велиан	MADia	Бука	Shooter	Декабрь 2004
Вивисектор: Зверь внутри	Action Forms	1С	Shooter	IV квартал 2004
Восхождение на трон	DVC	1С	Strategy	IV квартал 2004
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2004
Закон пустыни	Arise	1С	Strategy	IV квартал 2004
Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC Game World	Руссобит-М	Strategy	Сентябрь 2004
Карибский кризис	G5 Software	1С	Strategy	IV квартал 2004
Корсары II	Akella	Akella	Action	Осень 2004
Космические рейнджеры 2. Доминаторы	Elemental Games	1С	Strategy	IV квартал 2004
Магия войны: Знамена тьмы	Таргем	Бука	Strategy	Декабрь 2004
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	Декабрь 2004
Москва на колесах	HBM	Бука	Racing	Декабрь 2004
Одиссея капитана Блада	Akella	Akella	Action	IV квартал 2004
Петька 5: Конец игры	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Октябрь 2004
Саботаж	Avalon Style Entertainment	Akella	RPG	III квартал 2004
Сталинград	DTF Games	1С	Strategy	IV квартал 2004
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	Декабрь 2004
Т-72: Балканы в огне	Crazy House	IDDK Group	Simulation	Сентябрь 2004
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	Ноябрь 2004
Точка кипения	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2004
Чистильщик	Орион	Бука	Shooter	Ноябрь 2004



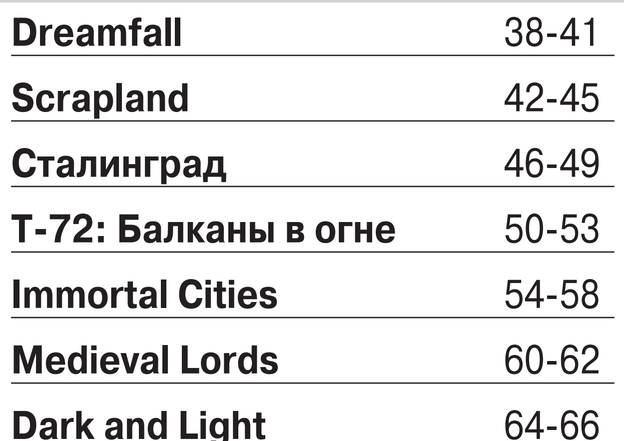
19 сентября
Cafemax на Пятницкой
GROUND CONTROL II
RUSSIAN OPEN
Грандиозный турнир
по лучшей стратегии года
1-ый приз
поездка в Швецию к разработчикам игры
и топовая видеокарта GeForce 6800 от NVIDIA!
Призы всем участникам!
Участие в турнире может принять каждый покупатель
лицензионной версии Ground Control II
Подробности и регистрация – на сайте
www.groundcontrol2.ru
игры
cafemax
СТРАНА ИГР
Спонсоры турнира:
NVIDIA
GIGABYTE
GROUND CONTROL
ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»
PC CD-ROM
MASSIVE
SIERRA
Локализация и дистрибуция –
компания «Софт Клаб».
Москва, 1-й Хвостов пер.,
д. 11 А, офис 211;
тел. (095) 232 6952;
e-mail: sales@softclub.ru

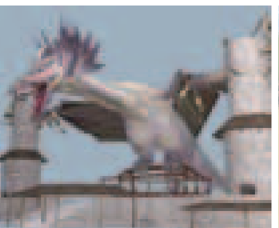
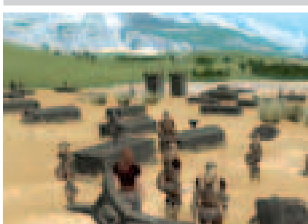
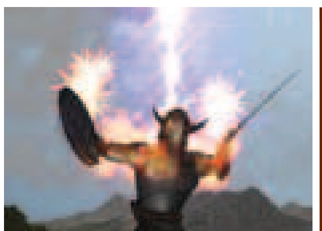
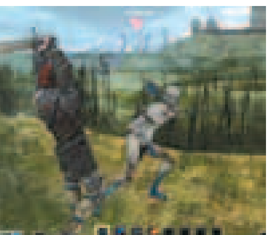
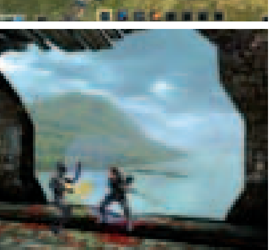


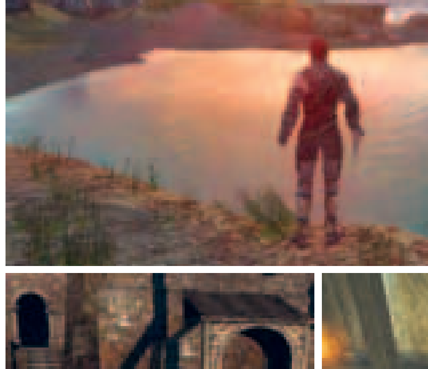
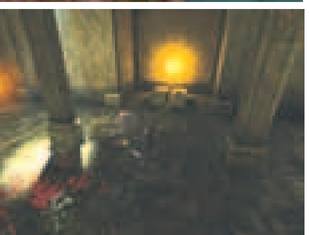





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



НАЧИНАЕМ СЧИТАТЬ ЦЫПЛЯТ

В этот раз содержание раздела вышло на редкость ударным. Похоже, нас ждет действительно жаркая осень – ни одной проходной игры.

Dreamfall – отдушина для любителей старых добрых квестов. Продолжение ***The Longest Journey*** обещает быть как минимум не хуже оригинала.

Scrapland уже сейчас выглядит самым великолепным образом. Стильный, оригинальный дизайн, интересная игровая концепция – это будет настоящий шедевр.

Любители хардкорных танковых симуляторов истосковались по настоящим качественным играм. Специально для них – демопревью ***Т-72: Балканы в огне***, великолепного танкового симулятора от украинских разработчиков, **CrazyHouse**.

Port Royale 2 – не просто заштатный адд-он, а полноценное продолжение отличной игры. В этом мы убедились, нещадно растерзав немецкоязычную демо-версию игры.

Worms Forts: Under Siege! совершила настоящую революцию в мире ***Worms***. Неизменный на протяжении десяти лет геймплей наконец-то стал совсем другим. Убедиться в этом ты сможешь ближе к концу нынешнего года.

Armies of Exigo делается профессионалами – об этом было известно давно. Однако постепенно появляющаяся информация об игре на самом деле подтверждает: проект многообещающий и стоящий нашего ожидания.

Creature Conflict – свежий взгляд на все тех же Worms. На этот раз истреблять друг друга будут уже не кольчатые, а вполне обычные животные. Геймплей, впрочем, останется неизменным.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

ПРЕДЛИННЫЙ ПРЕСТРАННЫЙ ВОЯЖ В ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ



ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Hymen Records
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Funcom
РАЗРАБОТЧИК
Funcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dreamfall.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

Интересно, это ее мама?

Ой...

Текст: Роман Овсянников

Наконец-то собралась продолжиться и игра, до выхода *Syberia* претендовавшая на звание самого красивого квеста в мире – *The Longest Journey* (далее TLJ). Ее потомок, получивший название *Dreamfall: The Longest Journey*, станет не классическим сиквелом, а скорее игрой схожего (!) жанра в тех же мирах. Поэтому, собственно, порядкового номера в названии и нет.

НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Dreamfall: The Longest Journey будет трехмерным. Лицензированный немецкий (а знают они все-таки толк в моторах) движок *Shark 3D* будет использоваться во всех будущих разработках **Funcom**. Список возможностей и поддерживаемых технологий, как всегда, даст фору иной некрупной поэме: тут и сложнейшее освещение, и тени в реальном времени, и реалистичнейшая анимация и проработка лиц персонажей, и еще очень много всяческих mapping'ов.

Третье измерение ставит свою пробу. Игра очень сильно изменится. Собственно, теперь она не будет чистым квестом, а будет содержать достаточно action-элементов. Это, конечно, не значит, что из тренировки для мозгов TLJ превратится в тренировку для рефлексов, но все же. Большинство ответственных за боевые действия операций игра будет брать на себя; как говорят разработчики, боевые фрагменты – не самоцель, а только средство для создания антуража и попросту большего разнообразия игрового процесса.

В том же ключе эволюционирует и управление: оно уйдет от традиционного point'n'click и станет привычнее для любителей смежных жанров. Да, игра разрабатывается и для Xbox тоже, так что координатно-шаговый интерфейс и связанные с ним плюсы и минусы можно примерно представить уже сейчас.

Анонсирована новая и, конечно, жутко революционная система focus field, представляющая собой что-то вроде ненавязчивого выделения потенциально пригодных к взаимодействию объектов. Как это будет работать и что здесь такого нового – пока неясно.

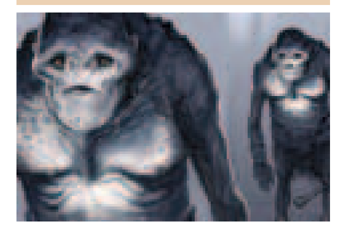
А КТО У ВАС?

Действие Dreamfall будет происходить в трех мирах: уже знакомых по TLJ Stark (наш с вами мир в недалеком будущем, технологии в массы, наука победила), чудесным образом спасенная Arcadia (мир волшебства, разнокалиберных чудес и дурацких остроконечных шляп), и, наконец, Winter, о котором пока известно только то, что там будет зима.

Согласно избранному Funcom экстенсивному пути развития, главных героев тоже трое. Останется в строю наша любимая Эйприл Райан (April Ryan), роль которой в новой игре пока не разглашается (но вряд ли будет столь же судьбоносной). Появится некий играбельный мужчина-воин Кайем (Kiam), о котором известно то, что он родом из Аркадии, является адептом таинственного нового культа и любит применять холодное оружие. Главным же протагонистом Dreamfall будет девушка Зоя Кастильо (Zoe Castillo), восемнадцати- (по некоторым данным – двадцати) летняя уроженка Старка. Зинаида лишилась места в университете и живет без особых целей. Само собой, именно ей предстоит узнать Страшные Тайны и разрушить Зловещий Замысел.

У тебя не возникнет желания сходить на кухню за бутербродами и кофе, пока игра играет в себя сама

МММ...MATURE



В игре в обязательном порядке будут секс, сцены насилия и матерная ругань. По словам разработчиков, это неотъемлемая часть нашего сумасшедшего и далекого от идеала мира. Исключение, конечно, составит чистая и целомудренная версия для благообразных американцев, для которых рейтинг – не пустые слова.

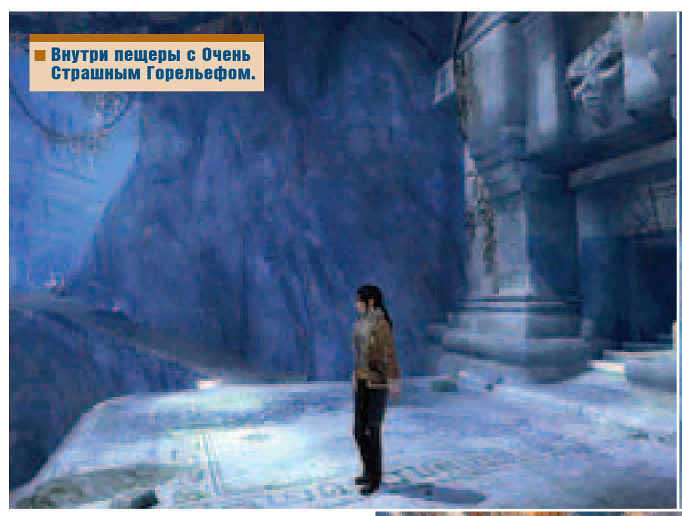




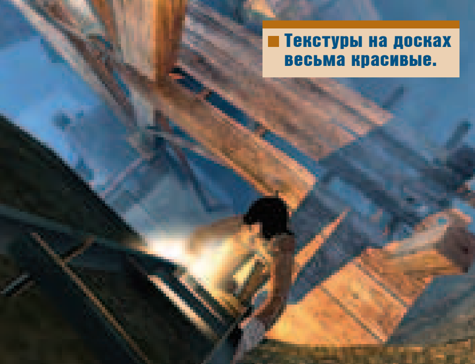
Вдалеке видна большая труба старковского НПЗ.



Если игра рисует такие тени в реальном времени, то все и взаправду очень круто.

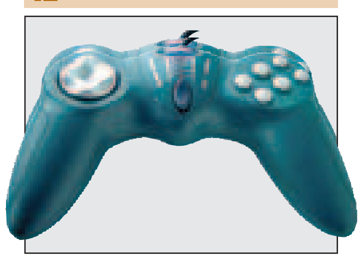

Внутри пещеры с Очень Страшным Горельефом.


Подозрительно безлюдно здесь.


Текстуры на досках весьма красивые.

Там кто-то дикий, но симпатичный.

КОНТРОЛИРУЙ ЭТО



Показанная на E3 версия игры управлялась с геймпада. По нескольким причинам: во-первых, с намеком на мультиплатформенность, а во-вторых – потому, что окончательный вариант управления для PC-версии еще не утвержден. Хочется создать что-то удобное, оригинальное и, в то же время, с большей обратной связью, большей свободой действий, чем просто мышка с двумя кнопками. Ну-ну.

ВСЕ БУДЕТ ПО-ДРУГОМУ

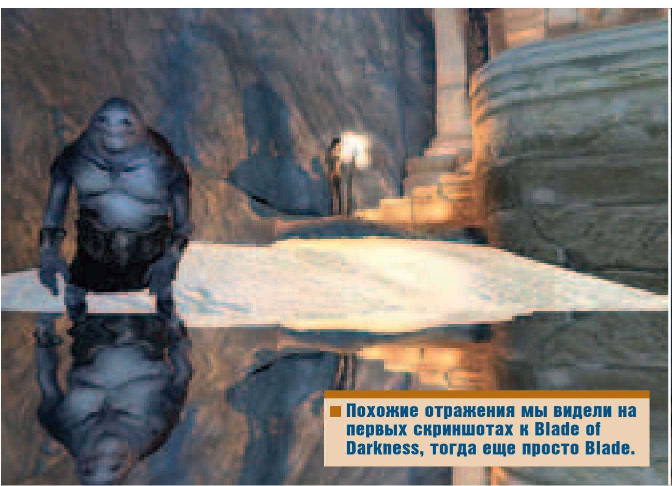
Изменения коснутся и интерфейса. Согласно консольным традициям, он будет прост и лаконичен; интерактивные объекты будут легко узнаваемы, а пиксель-хантинг разработчики обещают задушить в зародыше. Появятся некоторые специфические, нехарактерные для квестов возможности: иногда вместо открытия двери можно будет ее попросту разломать. Разрабатывая основу для подобных действий, равно как и для боя, парни из Funcom вдохновлялись, по их собственным словам, ***Silent Hill***, ***Prince of Persia***, но более всего – ***The Legend of Zelda***.

Пишется и озвучивается огромное количество диалогов, которые все равно будут играть очень важную роль в игре.

Боевые фрагменты – не самоцель, а средство для создания антуража и, попросту, большего разнообразия

JEU?

Но самые большие модификации ждут именно геймплей, потому что на фоне блестящей графики и завораживающего сюжета TLJ он несколько меркнет. Новая игра будет значительно короче (сейчас называют около 20 часов вместо 35-40 для предшественника) и наполнена теми динамичными решениями, которые невозможно воплотить при помощи двумерных задников и классической квесто-


Похожие отражения мы видели на первых скриншотах к Blade of Darkness, тогда еще просто Blade.


Гермиона завидует.



На стене хорошо заметен Очень Страшный Горельеф.



вой системы управления. Загадки станут несколько проще; хотя это совсем не означает, что они будут менее интересными.

Dreamfall не будет похожа на фильм: у тебя не возникнет желания сходить на кухню за бутербродами и кофе, пока игра играет в себя сама. Вместо этого появятся небольшие скриптовые сценки, в которых игрок по-прежнему сможет управлять своим персонажем. Естественно, Dreamfall останется относительно линейной игрой, и от каких-то ключевых моментов деться никуда нельзя, но стиль прохождения теперь будет куда сильнее зависеть от играющего.

Игра избавится от некоторых стандартных жанровых пережитков и заставит даже опытного игрока искать новые ходы. Это сделает геймплей более разнообразным, по неизбежному сравнению с первой частью.

МЫ ЕЩЕ ВСТРЕТИМСЯ

До выхода Dreamfall: The Longest Journey еще около года, а с учетом параллельной разработки под PC и вездесущие консоли – и того больше. В любом случае для любителей жанра любая из выходящих (числом две с половиной штуки в год) игр уровнем выше среднего – как тележка с мороженым посреди раскаленного солнцем города.

А уж в уровне Dreamfall можно не сомневаться. Просто так лучшей логической игрой на E3 еще никого не называли.

EAR-CANDY

Во многих рецензиях на *The Longest Journey* особо отмечали шикарное качество звука и особую, легко узнаваемую атмосферу, которую удалось создать звукорежиссерам **Funcom**. Аудиоряд *Dreamfall* будет, конечно, совсем другим: он будет отражать глобальные изменения, происходящие с игрой в целом. За диджейским пультом сидит знакомый человек – **Мортен Сорли** (Morten Sorlie), ответственный за все звуковое оформление *Anarchy Online*, да и к TLJ приложивший руку.





А пришедший в ночные пещеры или к заводям тихой реки...



Судя по круглым глазам главной героини, ее окружают одни сюрпризы.

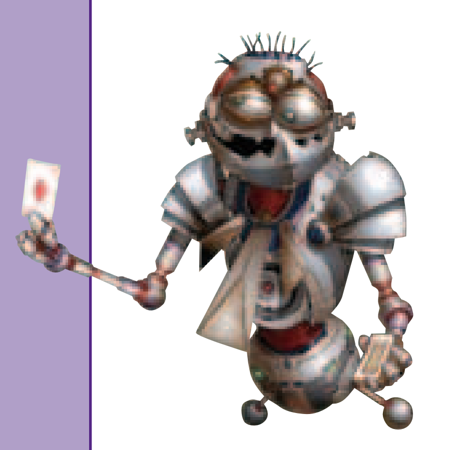


Текст: Олег Шолохов

Иногда только на корабле можно попасть в особо труднодоступные районы города.

Эта красавица – самая знаменитая телеведущая в Химере. Она, кстати, еще и отличный пилот.

ЖАНР ИГРЫ	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	Mercury Steam
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.scrapland.com
ДАТА ВЫХОДА	ноябрь 2004 года



SCRAPLAND

ХОЧУ НА СВАЛКУ!

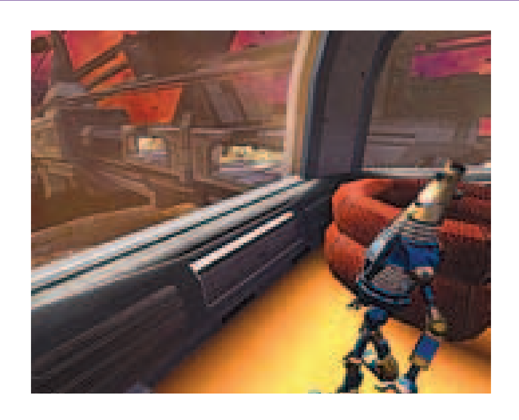
Чума! Это слово как-то чаще других приходит на ум, когда начинаешь интересоваться *Scrapland*. Движок – чума! Сюжет, персонажи, концепция – натуральная чума! Дизайн – вообще чума! Банальное «круто» или претенциозное «многообещающе» тут не прокатит. Чума – она чума и есть. Впрочем, почему Scrapland правильнее всего характеризовать именно этим словом, можно понять, если вспомнить, что над игрой работает Америкэн Мак-Ги (American McGee). Тот самый Мак-Ги, который в свое время ошарашил нас всех совершенно чумовой *Alice*. После этого чумовому же Scrapland удивляться особо не приходится.

Если бы мы не видели скриншотов и не знали, кто такой этот самый Мак-Ги, можно было бы подумать, что перед нами довольно стандартный представитель семейства action / adventure. Но дело все в том, что скриншоты мы видели. Видели и нездоровый блеск в глазах разработчиков, и какие-то странные улыбки на их лицах. И все это навело нас на мысль, что ***Scrapland*** будет каким угодно, только не «стандартным».

Scrapland – настоящий триллер. Ты только на картинки взгляни – кровь в жилах стынет...

УТОПИЧЕСКАЯ СВАЛКА

В одном богом забытом уголке вселенной есть небольшая планетка под названием Scrapland (Помойный мир). Когда-то ее населяла раса нереально продвинутых в техническом отношении существ. Их никогда не устраивала степень продвинутости, они все толкали и толкали локомотив прогресса вперед, пока не сгинули с лица Scrapland'а. Сгинуть – сгинули, но насвинячили перед смертью так, что планета превратилась в натуральнейшую свалку, но свалку, надо сказать, обитаемую. На Scrapland'е жили миллионы роботов, оставшихся в гордом одиночестве после исчезновения их создателей. Машины постепенно разгребали оставленные им в наследство залежи мусора и на руинах погибшей цивилизации построили новую. Роботы стали жить в величественных мегаполисах, которые сами же и возвели. И все у них было хорошо, пока они не нашли машину под названием The Great Database (GDB). Потому что, когда ее нашли, все стало еще лучше. В GDB хранились инструкции по созданию и ремонту всех роботов, населявших планету. Это означало, что машины обрели бессмертие.
Но однажды случилось страшное. Робот-ар-





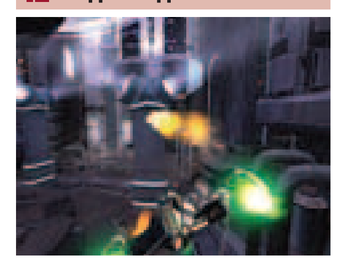
хиепископ (назвали же!) был зверски убит. Это само по себе не очень здорово, а когда выяснилось, что преступник – свихнувшийся человек (роботы страсть как не любят человеков!), стало совсем хреново. Все ринулись к GDB, чтобы воскресить усопшего. Но обнаружилось, что кто-то стер из базы данных необходимую для проведения процедуры информацию. То есть труп остался трупом уже навсегда. Такого на Scrapland'е не случалось очень давно. Примерно в этот момент на планету прибывает наш герой – Ди-Тритус (D-Tritus). По странному стечению обстоятельств, он оказывается замешан в расследовании убийства. Причем не одного. Потому что маньяк-роботоубийца, естественно, не ограничился одним трупом, и то, что начиналось как история о поимке психически неуравновешенного преступника, в результате окажется настоящим политическим детективом. Потому как за убийцей стоят некие темные могущественные личности, преследующие свои корыстные цели. Ради их достижения они ни перед чем не остановятся. Страшно? То-то же! Scrapland – настоящий триллер. Ты только на картинки взгляни – кровь в жилах стынет...

ТУРБОЛЕТИКИ

Действие игры разворачивается в гигантском мегаполисе с ласковым названием Химера (Chimera). Разработчики по праву гордятся его размерами. Чего в нем только нет: и футуристические трущобы, и кварталы роботов-богачей, и индустриальные районы, и торговые улицы. Химера раскинулась на многие километры не только вширь, но и ввысь. Поднявшись над мегаполисом, мы сможем побывать на орбитальном комплексе, предохраняющем город от метеоритных дождей. Основным видом транспорта в игре служит миниатюрный космический корабль, вернее, корабли. Нам обещают десятки различных моделей на любой вкус и кошелек.

Однако летающее чудо – это не только средство передвижения. Заглянув в соответствующие магазинчики, мы сможем прикупить самые разные девайсы, увеличивающие скорость, маневренность и огневую мощь нашего корабля. Зачем нам огневая мощь? Ну, хотя бы затем, что на улицах города полно полицейских. Не то, чтобы мы были обязаны атаковать их, как только увидим, но по сюжету нам положено совершать немало небла-

МОДАМ – ДА



На вопрос о том, хотят ли разработчики способствовать развитию модинговых течений, связанных со *Scrapland*, они отвечают безоговорочным: «Да!» Энтузиасты смогут изменять практически все: дизайн уровней, облик персонажей и внешний вид кораблей. У всех желающих даже будет возможность создавать собственные аксессуары для техники.



СВАЛКА ДЛЯ ВСЕХ

Несмотря на очень сильный single-player, ***Scrapland*** – это еще и захватывающий многопользовательский режим. В Xbox-версию по сети смогут играть до 16 человек. Спецификации для PC пока не названы, однако вряд ли количество участников станет меньше. В сетевых баталиях нам предстоит выяснять, чей корабль круче: мы сможем импортировать в них чудо-машину, честно заработанную в одиночном режиме. Разработчики обещают нам deathmatch, capture the flag и другие, пока не названные, режимы.





Глядя на такие скриншоты, веришь в родство Scrapland и Blade Runner.



Нет ничего круче «прокачанного» корабля.

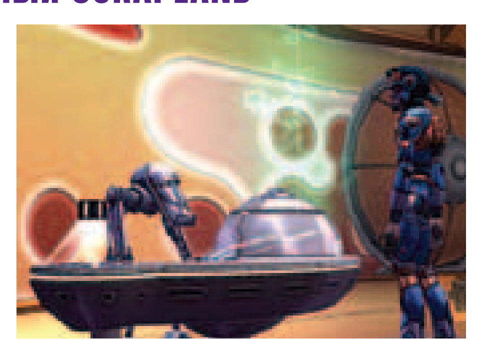


Эти мрачные личности – банкиры. Жуткие твари.

говидных с точки зрения органов правопорядка деяний. Да и выполняя побочные квесты (которых нам обещают огромное количество), нам тоже не раз придется испытывать терпение полицейских. Те, соответственно, будут за нами гоняться, а мы – либо убегать, либо отстреливаться. Хотя, если бы дело ограничивалось одними только стычками с копами! Ты, конечно, помнишь, что мы расследуем убийства, в которых замешаны сильные мира сего. Переходить им дорогу довольно опасно. А мы именно это и собираемся делать. Так что разборки с враждебными наймитами тоже неизбежны.

МРАЧНЫЙ, МРАЧНЫЙ SCRAPLAND

В Mercury Steam определяют *Scrapland* как игру в стиле noir. Если кто забыл, noir – это когда все кругом так мрачно, что жить не хочется, когда везде трупы, когда главный герой – безнадежный циник и пессимист, и когда где-то на горизонте маячит любовь, которая сводит в могилу. Если это все – Scrapland, тогда, возможно, у нас скриншоты из другой игры? Не исключено, конечно, что разработчики понимают noir как-то по-своему. Хотелось бы только узнать – как именно?



ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА СВАЛКЕ?

Если уж с чем сравнивать Scrapland, то с ***GTA***. Игра предоставляет нам огромную свободу действий. Мы вольны идти куда угодно и делать что угодно. Даже сюжетные квесты можно выполнять самыми разными способами. Не в последнюю очередь, благодаря умению Ди-Тритуса превращаться практически в любого встреченного им робота. Это дает герою возможность делать все, на что способен тот, в чьем облике он сейчас находится. Чтобы осуществить превращение, Ди-Тритус должен взломать определенный код с соответствующего терминала. Но если стражи порядка заметят нас за этим занятием, мы окажемся вне закона. Хотя, даже успешно перевоплотившись, мы не сможем чувство-



Я бы чувствовал себя неуютно в комнате со стеклянным потолком, над которым летают астероиды.





■ У роботов везде идеальный порядок.

■ Пешком особо далеко не уйдешь.



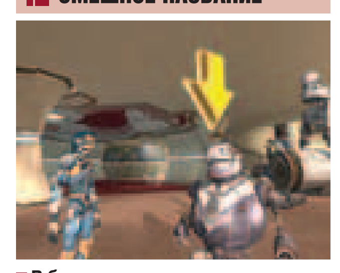


вать себя совсем уж в безопасности. Улицы города патрулируют летающие глазастые роботы. Если они будут пялиться на нас слишком долго, обман раскроется. Но! Они – всего лишь роботы. А значит, мы можем превратиться и в них и натравить полицию на когонибудь из пешеходов, чтобы отвлечь внимание от своей персоны. В остальном – все примерно так, как в GTA. Ходим по кабакам, торговым центрам, ночным клубам, общаемся со смешными роботами, убиваем несмешных бандюков и пытаемся докопаться до истины. Потому что она, как говаривал агент Малдер, где-то рядом.

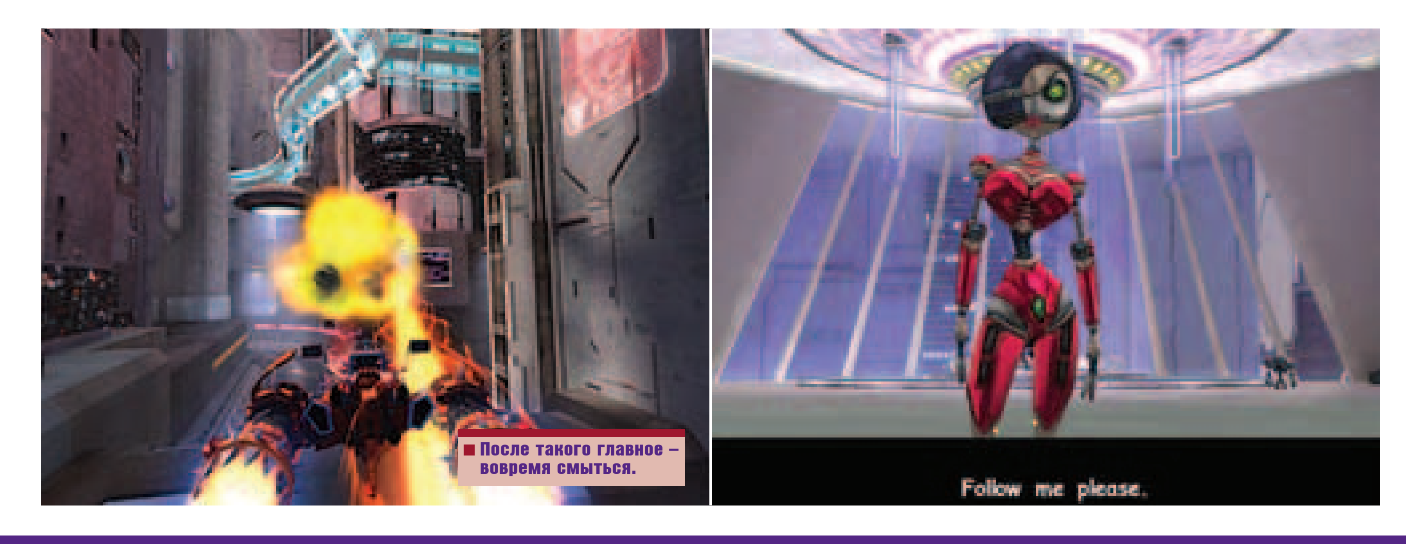
Scrapland создается на собственном движке. Если судить по роскошным скриншотам, это очень даже хорошо. Куда ни глянь – везде сплошные шейдеры. Все блестит и сияет так, что хоть зажмуривайся. Складывается впечатление, что Scrapland – очень правильная во всех отношениях игра. В основе ее лежит находящаяся на пике популярности концепция «живого» мегаполиса. Ее грамотная реализация сейчас гарантирует успех практически любой игре. Но разработчики Scrapland создали еще и великолепный движок и замутили совершенно нереальный дизайн. Одно слово – чума!

Куда ни глянь – везде сплошные шейдеры. Все блестит и сияет так, что хоть зажмуривайся

СМЕШНОЕ НАЗВАНИЕ



■ В более-менее литературном переводе название игры будет звучать как «свалка» (scrap – это лом, отбросы, утиль). Судя по всему, это разработчики так иронизируют над своим детищем. Однако, называя игру так, они облегчают работу потенциальным критикам, если игра окажется провальной. Думается, в этом случае мы не раз увидим рецензии, озаглавленные Crapland («Висельный мир»; и это еще сравнительно безобидный вариант коверкания названия). Но мы надеемся на лучшее. По идее, игру должен ждать успех.



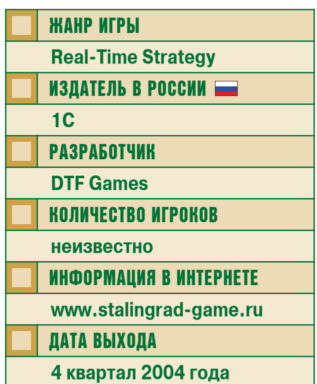
■ После такого главное – вовремя смыться.



Знаменитый фонтан, воспетый в играх и фильмах.

Излишней меткостью пилот явно не страдает.

Текст: Егор Просвирнин



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
DTF Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stalingrad-game.ru
ДАТА ВЫХОДА
4 квартал 2004 года

СТАЛИНГРАД

ВРАГ У КАЛИТКИ

«*Сталинград*» – это отечественная RTS, посвященная Сталинградской битве, игра с невероятно трагической судьбой. Из-за того, что она создается на движке *«Блицкрига»* и тоже отображает события Второй Мировой Войны, она буквально обречена на постоянные сравнения с оригинальной игрой, что вполне понятно – среднестатистический читатель вряд ли сможет сразу отличить одну игру от другой.

Разработчики с испариной на лбу постоянно объясняют дорогим посетителям форумов, что «Сталинград» – это совершенно самостоятельный, имеющий довольно смутное отношение к «Блицкригу» проект (и они абсолютно правы), но глухонемые народные массы твердят как заведенные: «Блицкриг!», «Блицкриг!», «Блицкриг!», не замолкая даже после прямого попадания осколочного снаряда. Что поделаешь – радость узнавания иногда таит в себе и темную сторону. Я уверен, что после выхода этой стратегии не один десяток игровых журналистов будет сравнивать творение **DTF Games** с игрой от **Nival**, доведя несчастных девелоперов до гипертонического криза. Проблема игры, однако, в том, что она появится на свет после триумфа «В тылу врага», поднявшего планку качества на новую высоту, поэтому «Сталинграду» придется соревноваться не столько с «Блицкригом», сколько с творением северодонецких дебютантов. Кто победит в этой битве – большой вопрос.





Главный козырь разработки игры – это стремление к максимально реалистичному воспроизведению Сталинграда

ПОКАЖИТЕ ПРАВДУ!

Главный козырь разработки DTF Games – это стремление к максимально реалистичному воспроизведению Сталинграда. Дело в том, что в других стратегиях о Второй Мировой воспроизводятся абстрактные города, некие усредненные типажи городской местности 40-х годов. Наш сегодняшний подопечный построен по совершенно другому принципу – левел-дизайнеры провели не одну ночь за изучением карт города, стремясь как можно тщательнее следовать им. В результате – перед тобой предстанет не Сталинград-каким-его-видит-левел-дизайнер-Ваня, а Сталинград-каким-он-был-на-самом-деле. Помимо точного воспроизведения городских пейзажей, игра не без основания хвастается полностью измененным в сторону тогдашней реальности балансом сил. Увеличена дальность стрельбы танков, дабы танковые же сражения не прев-



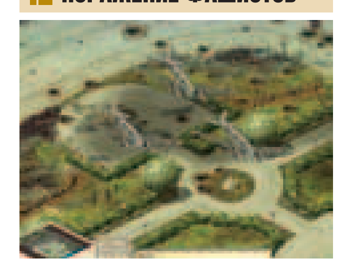


ращались в фарс, в котором боевые машины перестреливаются, стоя впритык друг к другу. Хит-пойнты железных монстров аналогично подверглись изменениям, танки обладают похожей на правду живучестью. Дальность стрельбы артиллерии также значительно увеличена, теперь ты сможешь обстрелять практически любую точку на карте без особых усилий. Скомпенсировано это увеличившимся разбросом снарядов и ограниченным боезапасом, который заставляет тебя постоянно бегать на артиллерийский склад за добавкой (а бегать зачастую придется далеко). Ныне обнаруженные противником орудия уничтожаются после 1-2 выстрелов, что полностью соответствует реалиям Великой Отечественной Войны. Потрудились и над авиацией, первым делом списав на пионерско-тимуровский металлолом истребители – на среднестатистической «Сталинградской» карте совершенно невозможно организовать более-менее настоящий воздушный бой. Остальным типам авиации добавили скорость и реалистичный размер виража, заодно подкрутив разброс бомб – наиболее удачливые военачальники смогут разбомбить позиции союзных войск.

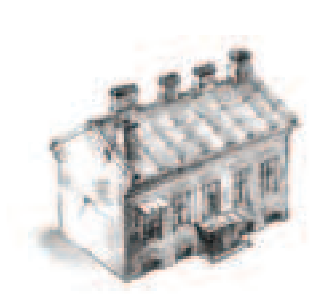
ОНИ БЫЛИ СОЛДАТАМИ

И даже всегда угнетаемых в стратегиях подобного рода пехотинцев облагодетельствовали, значительно увеличив их живучесть, чтобы пехота, в отличие от «Блицкрига», не умирала после первых пяти секунд. Солдатиков заодно заставили пройти курсы имени Сэма Фишера, научив хорониться в складках рельефа и не высовывать носа до часа «икс». Помогает им в этом разделение зоны видимости на, собственно, саму видимость и дальность обнаружения. Проще говоря, если какой-либо юнит видит на сто метров вперед, это еще не значит, что на этих ста метрах он сможет обнаружить встречающую делегацию с тяжелым вооружением наготове. Особо наглые хитрецы загоняют своих подопечных в дома, откуда они ведут огонь по замаскировавшимся в соседних зданиях супротивникам, осыпая их свинцово-матерным дождем. Но, всего понемножку – платой за тотальную заскриптованность игры стала потеря возможности юнитов набирать опыт. Редакция **«РС ИГР»** безутешно рыдает и шлет в DTF телеграммы-молнии с просьбой отменить это грабительское нововведение. По уверениям

ПОРАЖЕНИЕ ФАШИСТОВ



Вермахт: «Второй штурм» (август 1942 года).
Захватить Сталинград «с наскока», как планировалось немецким командованием ранее, не удалось. Войска Сталинградского фронта, уступая в численности немцам минимум вдвое, тем не менее, сумели удержать оборону города. Это вынудило немецкое командование пересмотреть план наступления на Кавказ и оттянуть к Сталинграду 4-ю танковую армию генерал-полковника фон Гота.



ВЕЛИКАЯ БАТАЛИЯ НАЧИНАЕТСЯ

Вермахт: «Вперед на Сталинград!» (июль 1942 года).
После провала Харьковской наступательной операции, потери Севастополя и всего Крыма, советские войска Южного, Юго-Западного и Воронежского фронтов оказались в тяжелом положении. Оправившиеся от поражения под Москвой части вермахта начали масштабное наступление на южном участке советско-германского фронта, целью которого был захват Сталинграда и нефтеносных районов Кавказа.





Горит под ногами фашистов родная земля!



Излишней меткостью пилот явно не страдает.


Обрати внимание на разрушенный трамвай справа. Очень мило!

разработчиков, адекватной заменой натурального опыта станут выдаваемые по мере прохождения кампании ветеранские юниты с повышенными характеристиками. Немецкие ветераны-пехотинцы, например, хвастаются трофейными ППШ, значительно повышающими их шансы на выживание.

СРАЖЕНИЕ ЗА МАМАЕВ КУРГАН

Вермахт: «На подступах к Сталинграду» (август–сентябрь 1942 года). Поддержка танковой армии Гота дала положительный результат – уже к концу августа десятки немецких танков появились в районе Сталинградского Тракторного завода, в 1–1,5 км от заводских цехов. Во второй половине сентября части вермахта ворвались в центр города, вышли к Волге и захватили Мамаев курган. Однако до конца сентября немецкие войска не сумели выполнить поставленной задачи: овладеть всем берегом Волги в районе Сталинграда.



ДУХ ПРОСВЕЩЕНИЯ

Предполагается наличие двух кампаний – за Советский Союз и ужасно нацистскую Германию, причем немецкая кампания будет плавно перетекать в советскую. Выглядит это следующим образом: почти захватив Сталинград силами Гансов и Фрицев, ты получишь контроль над советскими войсками, которые оказались (в результате твоих успешных действий!) в отчаянном положении. Теперь ты начнешь шаг за шагом исправлять создавшуюся ситуацию. По ходу игры немцы, имевшие преимущество на начальном этапе, будут его постепенно терять, в то время как РККА постепенно оправится от потерь и начнет зажимать фашистов в темный угол. Все миссии жестко заскриптованы и привязаны к реальным действиям реального подразделения, что, в свою очередь, подразумевает исторически корректные результаты сражений. Никакой «альтернативной истории», никаких «если бы», история, как известно, сослагательного наклонения не терпит. В связи с чем одна из главных интриг проекта – получится


Жестокое танковое побоище, земля иссечена осколками.


Эти стальные зверюшки – совсем не игрушки!



Солдаты в окопах насмерть стоят!

Печальные последствия авианалета.

ли удержать у компьютера игрока, если он заранее заглянул в учебник истории и знает наперед, чем закончится та или иная битва? Авторы стараются рекламировать игру как интерактивный учебник по Сталинградской битве, дескать, настолько все точно и корректно. Более того, они декларируют также свою заботу о патриотическом воспитании молодежи – предполагается, что поигравшие в «Сталинград» подростки получат полное представление о той великой битве, чтобы потом радовать родителей «пятерками» по истории.

ПЯТНЫШКО

Саундтреком к питерскому проекту послужит музыка в стиле dub-metal, созданная широко известной в определенных кругах группой «Скафандр». Шаг этот смел и достаточно необычен – среди поклонников варгеймов, к которым тяготеет «Сталинград», в большом почете аутентичные советские и немецкие военные марши той поры. Сможет ли необычное музыкальное сопровождение завоевать сердца поклонников военной истории покажет лишь время – благо, до релиза осталось ждать не так уж и долго.

ПЕРЕЛОМ В БИТВЕ ТИТАНОВ



РККА: «Оборона Сталинграда» (сентябрь 1942 года)
В сентябре 1942 года в ходе ожесточенных уличных боев группы немецкой пехоты и танков прорывались по р. Царице к Волге, отрезая от центра города Ворошиловский район, где сражались подразделения 4-й отдельной стрелковой бригады. Однако советским силам все же удалось сломить наступательный порыв немцев и втянуть противника в затяжные и кровопролитные уличные бои. Это стало началом перелома ситуации на Сталинградском фронте в пользу русских войск.

Солдатиков заодно заставили пройти курсы имени Сэма Фишера, научив хорониться в складках рельефа



Атакует пехота!



Правильная огневая позиция – половина успеха. Даже для такого старья, как Т-34.

Они знали, чем это все может для них закончиться...

Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов

ЖАНР ИГРЫ	Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Дискавери»
РАЗРАБОТЧИК	CrazyHouse
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 18-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	t72.iddk.ru
ДАТА ВЫХОДА	2004 год



Т-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ

БАЛКАНСКИЙ БЛЮЗ

Хороших танковых симуляторов не выходило уже очень давно. Но, к нашему нескрываемому счастью и изумлению, ситуация в самом ближайшем будущем грозит коренным образом измениться.

Осколочно-фугасный покидает ствол, и спустя полсекунды бронетранспортер, несущий в своем чреве дюжину неудачников, превращается в хлам – жалкие миллиметры брони на такой дистанции и против такого снаряда – все равно что тонкий лист фанеры, ей Богу. Спустя мгновения из-за холма, сначала высунув башню, а потом уже всем корпусом выскакивает Т-55. Тут разговор короткий: хотя машина эта довольно старая, но ощутимых неприятностей отхватить от нее можно играючи. Поэтому, не мудрствуя лукаво, выписываем одну таблетку подкалиберного, а если не помогает – то еще кумулятивный в область между башней и корпусом. Констатировав полное прекращение жизнедеятельности стального оппонента, едем дальше. Но вот незадача, впереди катит на всех парах продукт западногерманской военной мысли, отдаленный потомок «Тигра», грозы полей сражений Второй Мировой – «Леопард». Вспоминаем, как там 60 лет назад наши прадеды боролись с такими зверюгами... Да очень просто: подкалиберный в правый трак (или все-таки в левый?); от такого варварского отношения могучую кошатину разворачивает к нам боком, и в этот самый момент автомат заряжания уже должен вгонять в казенник орудия твоего танка кумулятивный гостинец. Дальнейшее не требует особого описания – выгоревший корпус, пламя, дым, обугленные останки танкистов... Конец котенку, больше не мяукает.

Игроку придется примерить черный комбез, нахлобучить на голову ребристый шлем и забраться в тесное танковое нутро

БРОНЯ КРЕПКА, И ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ

Не пугайся, дорогой читатель, наш журнал не перепрофилировался и не начал публиковать мемуары бывших спецназовцев, описания сурового армейского быта и прочие фотогалереи военных фотокорреспондентов с оторванными конечностями, вываливающимися из распоротых животов внутренностями и результатами работы термобарических боеприпасов. Это всего лишь литературно об-





работанное описание геймплея нового хардкорного танкового симулятора ***«Т-72: Балканы в огне»*** от малоизвестной харьковской команды разработчиков **CrazyHorse**, в котором игроку придется примерить черный комбез, нахлобучить на голову ребристый шлем и забраться в тесное танковое нутро, чтобы в роли русского добровольца помочь братьям-славянам в Балканском конфликте 1991-1995 гг.

Разработчики **CrazyHorse** не ставили себе цели создать Самый Лучший Симулятор в Мире, как у нас на постсоветском пространстве обычно поступают фирмы, главным занятием которых как раз и является их производство (за примерами далеко ходить не надо: **Maddox Games**, **Eagle Dynamics**, **«Акелла»**). Их «Т-72: Балканы в огне» в этом плане очень даже выделяется. Сам посуди, срок разработки чуть более года – где ж такое видано, Настоящие Симуляторы находятся в разработке минимум пять лет! Или нет, правильнее будет сказать так: Настоящие Симуляторы находятся в разработке постоянно. Далее, игроку для руления доступны всего лишь три танка, а парк управляемой компьютером БТТ и прочей авиации и вовсе просто до смешного мал. Настоящие разработчики Настоящих Симуляторов стремятся к детальному симулированию всего, что только можно симулировать в рамках выбранной темы! Но, руководствуясь подобными шаблонами симуляторостроения, можно вообще ничего не дождаться, так что лучше воздержимся от критиканства и возрадуемся тому, что имеем в своем распоряжении.

ВЫГУЛ СТАЛЬНОГО ЗВЕРЯ

Бета-версия «Т-72» уже сейчас здорово зажигает. В немногих доступных миссиях нам приходится кромсать мягкий балканский чернозем гусеницами многотонного чудовища, участвовать в лихих танковых дуэлях с почти всегда плохим концом для одной из сторон (подсказка: не для нас), на скорости 40 км/ч уворачиваться от гранат РПГ гордых и злых местных жителей, а также заниматься еще кучей интересных и увлекательных дел.

В то же время, игра сдобрена кучкой весьма неприятных, иногда фатальных багов, как в симуляторной части, так и в игровой. Красивая по нынешним временам графика, рисующая почти фотореалистичную картинку с натуральными погодными эффектами и вовсю цветущей всевозможной флорой. Движок с

ЗЕМЛЕКОПСТВО



Знаешь ли ты, что разработчики реализовали такую возможность, как самоокапывание? Производится эта весьма полезная для здоровья танка процедура при помощи так называемого «ножа». Для его активации достаточно лишь нажать магическую комбинацию “Ctrl+D”. Доступно, к сожалению, только на Т-72.

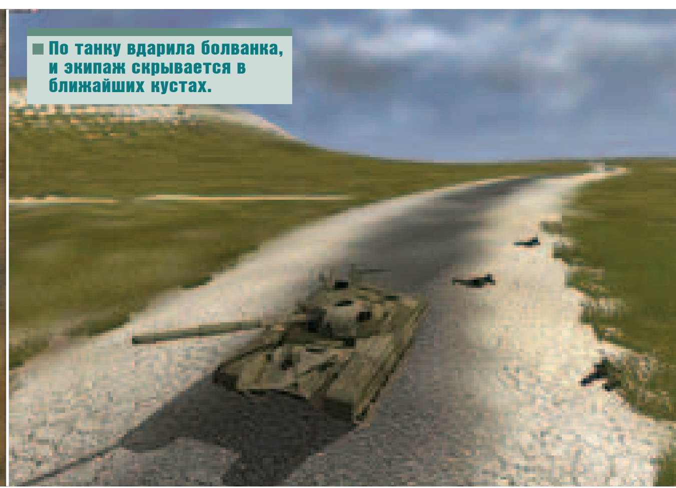
ОБТ Т-72

- Принят на вооружение Советской Армии в 1973 году.
- В боекомплект 125-мм гладкоствольной пушки Д-81ТМ входят 39 выстрелов.
- Практическая скорострельность пушки – 8 выстрелов в минуту.
- С пушкой спарен 7,62-мм пулемет ПКТ, на башне установлен зенитный 12,7-мм пулемет НСВ.
- Бронирование – комбинированное.
- Двигатель – многотопливный дизель В-46 максимальной мощностью 780 л. с. Трансмиссия – механическая.





Интерфейс карты.



По танку вдарила болванка, и экипаж скрывается в ближайших кустах.



Он еще и летать умеет, я разве не говорил?

адекватной физической моделью, позволяющий совершать терраформинг и более-менее правильные деформации зданий и прочих сооружений. И в то же время – дикие и бессовестные тормоза далеко за пределами рекомендуемых системных требований. Детальная проработка рабочих мест водителя, наводчика и командира и моделирование всех производимых ими операций. Но – порожденная этим некоторая хаотичность и лихорадочность геймплея, ведь для нормальной жизнедеятельности нашего танка приходится сидеть одной очень важной частью организма сразу на трех стульях: и рычаги дергать, и передачи переключать, и дистанцию до цели измерять, и тип снаряда менять, и с картой местности (кстати, немного неудобной) работать...

Плюс к этому, противник действует иногда весьма неадекватно. В тех миссиях, которые представлены в бете, вражины элементарно отказываются воевать правильно, лезут напролом. В итоге оказывается, что среднестатический игрок, который буквально полчаса назад первый раз в жизни в мануале к игре прочел слово «панкратика», легко и непринужденно расправляется с компьютерным супостатом. Возможно, конечно, что все эти непонятности решаются выставлением на максимум параметра «сложность», но в бета-версии такого не наблюдается.

НА ТРИ БУКВЫ

Игра (и моя статья тоже) изобилует аббревиатурами. Вот для тебя их краткая расшифровка:

БТТ – бронетанковая техника
ОБТ – основной боевой танк
СУО – система управления огнем
РВД – ручной ввод дистанции
ЗПУ – зенитная пулеметная установка
СПЗ – система постановки завесы
БПС – бронебойный подкалиберный снаряд
ОФС – осколочно-фугасный снаряд
БКС – бронебойный кумулятивный снаряд
УР – управляемая ракета
АЗ – автомат заряжания





«И с пушкой, в душу наведенной...»

Подпускать «Лео» на такую дистанцию – большая ошибка...



Закончились снаряды, и нам не остается ничего кроме как...

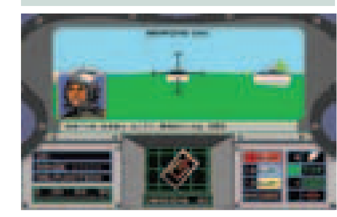


...идти на таран!





ОН БЫЛ ПЕРВЫМ



Первым более-менее реалистичным танковым симулятором на PC была игра *Abrams BattleTank* от *Dynamix*. Игра вышла в 1989-м году и демонстрировала небывалую по тем временам полностью трехмерную картинку.

ТРИ ТАНКИСТА

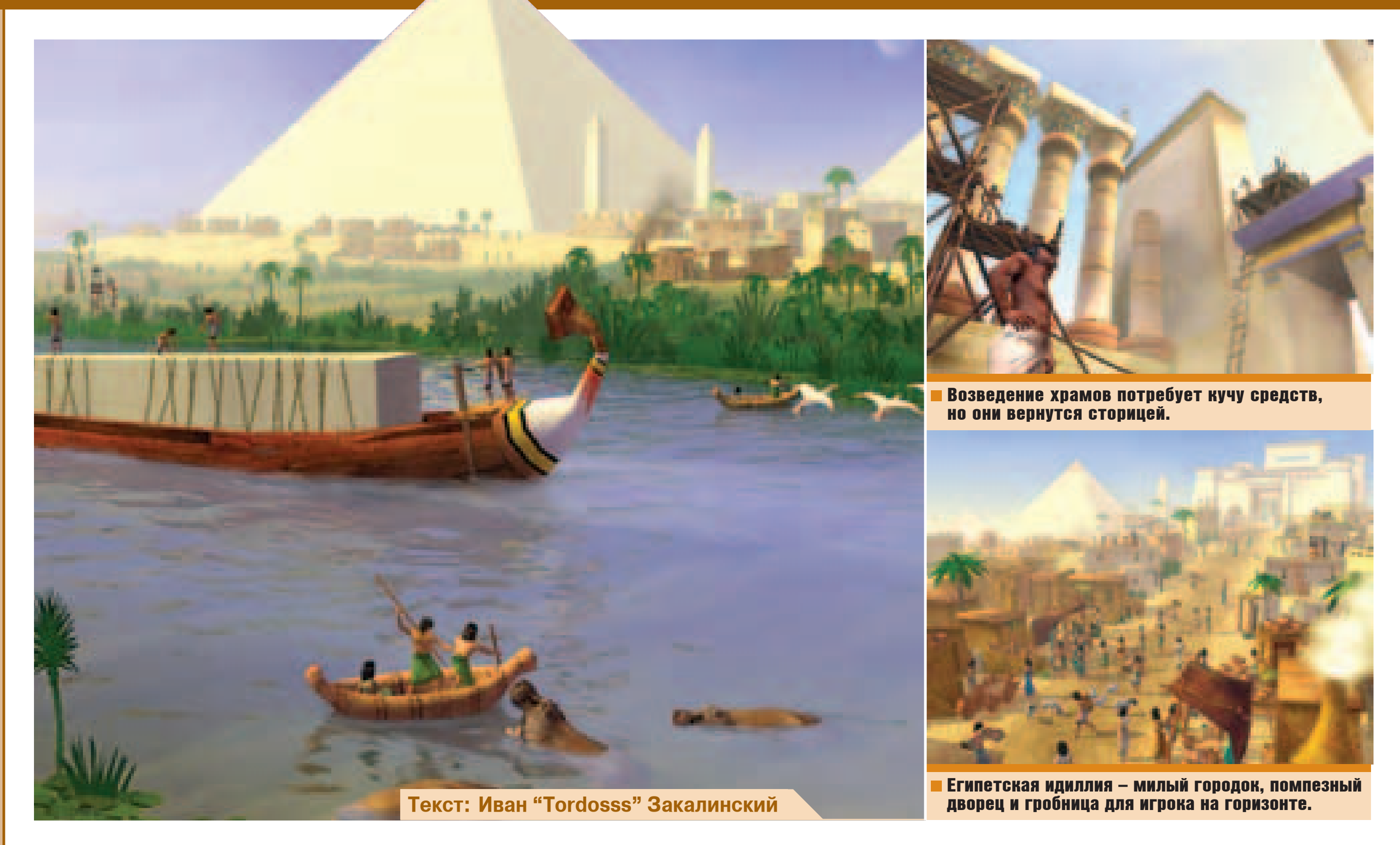
Но ошибки ведь для того и существуют, чтобы их исправляли, верно? Сейчас, когда ты, дорогой читатель, читаешь эти строки, как раз и идет усиленный отлов и исправление особо злостных багов, а также добавление новых игровых возможностей, на будущую востребованность которых разработчикам открывают глаза заботливые игроки-танкисты. Если все пойдет правильно, в чем я нисколько не сомневаюсь, то уже совсем скоро все желающие смогут без проблем прочувствовать все тонкости применения танков в современных локальных конфликтах, получая литры адреналина от оригинального многопользовательского режима, главной и отличительной особенностью которого является возможность размещения в одном танке сразу трех живых игроков. Представь себе, какие возможности это откроет, да и еще при использовании голосовой связи! Вот уж где для достижения победы действительно важна слаженность действий всех игроков. И пока еще остается время до релиза, то мой тебе совет: учи матчасть, салага! Чтоб все ТТХ как от зубов отскакивали! Приду – проверю!

Проработка рабочих мест водителя, наводчика и командира и моделирование всех производимых ими операций



В поселок без пехоты лучше не соваться.

«Тридцатьчетверки» наступают.



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Возведение храмов потребует кучу средств, но они вернутся сторицей.

Египетская идиллия – милый городок, помпезный дворец и гробница для игрока на горизонте.

ЖАНР ИГРЫ	Building Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Myelin Media
РАЗРАБОТЧИК	Tilted Mill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.immortalcities.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

ТЕПЕРЬ ТЫ ЗНАЕШЬ КТО ПОСТРОИЛ ПИРАМИДЫ

Уже давно в наш оазис не заходили караваны, несущие с собой градостроительные стратегии. Где вы, великие *Caesar 3*, *Pharaoh*, *SimCity*, в конце концов? Молодое поколение уже, поди, и не помнит эти имена. Но мы, старики, остаемся верными чистой экономике, незамутненной бесконечными сражениями, экономике, созданной ради человека, а не для бесконечного производства безликих юнитов, тысячами погибающих по воле стратегов. Но что я вижу на горизонте? Вереницы верблюдов, усталые после долгого перехода через бесконечные пески погонщики и... новая стратегия, так ярко напоминающая наших старых кумиров? Неужели нас ждет счастье?

А почему бы, собственно, и нет? Ведь ***Immortal Cities: Children of the Nile*** делает компания **Tilted Mill**, костяк которой составляют разработчики из **Impression Games**, ответственной за такие удачные проекты, как ***Caesar***, ***Pharaoh*** и ***Zeus***. Несмотря на то, что эти игры были основаны на сходной механике, их популярность была впечатляющей – та же Pharaoh продалась тиражом в несколько миллионов копий. Но на этот раз поездка в Египет будет совсем другой, хотя главный принцип – максимум экономики, минимум военных действий, – останется в силе.

Расчетной единицей игры является еда, а значит, основной упор придется делать на сельское хозяйство

ДАЕШЬ ГУМАНИЗМ!

В большинстве классических градостроительных стратегий один человек был никем. Значение имели лишь группы homo sapiens, да и то к ним никто особо не присматривался – знай удовлетворяй их бесконечные потребности и стриги налоги. Теперь все изменится. Каждый человечек в игре – личность, управляемая AI. Он живет в своей семье, занимает построенный предками дом и каждый день ходит на работу. Сперва все хозяйство детей Нила будет заключаться в выращивании и сборе еды – это, кстати, местный эквивалент денег. Но со временем потребности жителей города будут увеличиваться, и начнут появляться ремесленники. Эти парни смогут изготовлять необходимые для дальнейшего развития города вещи, вроде искусно слепленных горшков или украшений. Возьмем одного из жителей наше-





го города. Это горшечник, лавка которого для его пущего удобства расположена на первом этаже семейного дома. Однако он не сидит весь день за лепкой – часть дня мастер занимается домашними обязанностями, вроде похода в магазин за едой или примитивной уборкой. Другое дело, если у него есть семья – тогда ремесленник сможет гораздо больше времени потратить на занятие своей непосредственной работой, преумножая благосостояние города.

Нам больше не придется размещать в каждом районе города по рынку, в котором будет продаваться все на свете. Теперь каждый житель будет точно знать, где достать мешок зерна, где – новую мебель, а где можно разжиться украшениями для привередливой жены. Другое дело, что время, затраченное им на поход в магазин на другом конце города, вполне может вылиться тебе в копеечку – это же самое время он мог продуктивно впахивать на семейном предприятии.

КОПЕЕЧКА

Я уже говорил, что денег в игре не будет – расчетной единицей является еда. А значит, основной упор придется делать на сельское хозяйство. Да и здесь не так все просто: весь урожай в закрома нашего города не пойдет, половина обязательно останется у владельцев фермы. А если владелец окажется недобросовестным (а он окажется, будь уверен), то доля, переданная в казну, будет еще меньше. Именно для таких целей и потребуется нанять специального человека, своего рода ревизора. Помимо ревизоров в игре есть и другие профессии, среди которых: помощник по строительству (он же прораб) и жрец. Вот на этом парне хотелось бы остановиться поподробнее. В игре будет целый пантеон богов, но они не будут непосредственно влиять на жизнь города, как это было в том же ***Caesar 3***. Нет, ждать ураганов и гроз не надо, а вот удовлетворять религиозные потребности жителей придется. Мало того, что при жизни им необходимо место, в котором можно было бы вознести молитвы высшим силам, так еще и после смерти им подавай богатую процессию и захоронение в склепе, отстроенном на твои, кстати, деньги. Кроме чисто ритуальных обязанностей, жрецы занимаются медициной и обучением – квалифицированные специалисты, что логично, будут гораздо более эффективно заниматься ремеслами.

ДЕТАЛИ ВПЕЧАТЛЯЮТ



Любая игры становится еще более красивой и атмосферной от обилия деталей. И *Children of the Nile* в этом плане хороша. Взгляни на свой город: ты увидишь настоящий муравейник, каждый житель которого занят вполне осмысленным делом. Вот египтянка несет с собой покупку из ближайшего магазина, но по дороге встречает знакомую и завязывает беседу. Мимо по улице пробегает стайка детей, забавляющаяся очередной игрой. Именно такие детали заставляют игрока поверить в то, что мир игры – живой.

ЭХ, ДОРОГИ!..

Помнится, в предыдущих проектах создателей *Children of the Nile* горожане отличались редкостным скудоумием. Прежде всего это выражалось в том, что передвигаться по городу они могли исключительно по дорогам, причем, слепо им следуя, могли забрести в такие неведомые дали, что прямо-таки руки опускались. Теперь такого не будет: жители нашего поселения научились всячески срезать углы и выбирать наиболее короткий путь до своей цели, не обращая внимания на дороги.





Возведение пирамиды. Фундамент уже заставляет пожалеть местных рабов.

Пока что обещанного разнообразия домов не заметно.



А вот и караван. У осликов такие грустные морды, будто на них кирпичи возят.



ГЛОБАЛЬНО

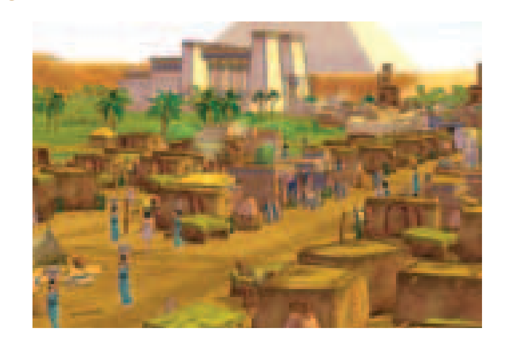
Будет в игре и крупинка глобальной стратегии. Перед нами по надобности будет появляться карта Египта, на которой мы вольны выбирать город для развития, направления наступления наших вооруженных сил, шахты, которые так неплохо было бы захватить, и торговые пути к дружественным городам. Звучит сложно, но на самом деле по сравнению с основной, строительной, составляющей игры глобальная стратегия будет играть второстепенную роль.

Кстати, в игре придется обращать внимание на течение времени – всего здесь будет несколько сезонов, тесно связанных с разливом Нила. Так что направление развития придется выбирать с учетом того, что разжиться полноценным урожаем в любой момент не удастся.

А еще здесь вполне можно умереть. Наш протеже – фараон – вполне осязаемый и смертный человек, который рано или поздно отойдет в мир иной. И вот уже от того, что он после себя оставил, зависит, будет ли это для нас гейм-овером, или мы спокойно продолжим строительство города в роли его сына.

РАЗРУХА И ЗАПУСТЕНИЕ

В ***Caesar 3***, если один из домов хоть ненадолго оказывался без ресурсов, вроде горшков или мебели, его уровень сразу снижался, из него выселялись жители и, соответственно, с него можно было срубить меньше налогов. В новой игре без этого обошлось – теперь люди вполне смогут продержаться довольно продолжительный отрезок времени без предметов роскоши, не снижая уровень развития дома, в котором они живут. Но испытывать их терпение все-таки лучше не стоит.



ПЕСОК В ГЛАЗАХ

Движок у игры – от ***Empire Earth***, но надо признать, здесь он выглядит гораздо приятней, чем в той неоднозначной помеси ***Age of Empires*** и ***Civilisation***. Разработчики обещают нам трехмерную графику, детализация которой сможет конкурировать с двухмерными



Быстрее! Быстрее! Еще пять лет, и мне помирать негде будет!



Я думаю, дедушке Фрейду было бы что сказать про египетские обелиски.



Круизы по Нилу, отдых в Великих Пирамидах, подводный дайвинг... Ах, нет, это уже не из этой игры.

движками, и скриншоты пока это подтверждают. Любой желающий сможет вмиг опустить камеру до самой земли и исследовать построенный потом и кровью город с уровня его рядовых горожан. Особо любознательным разрешат заглядывать внутрь некоторых домов. В поте лица трудятся художники – теперь почти каждый дом будет индивидуален, и мы не увидим целые кварталы абсолютно одинаковых построек. Само собой, много внимания уделяется храмам, памятникам и прочим пирамидам – возведение этих зданий, помимо увеличения престижа твоего города и фараона, доставит чисто эстетическое удовольствие.

Честное слово, создай Tilted Mill примитивную переделку Pharaoh на трехмерном движке – проект все равно продавался бы впечатляющими тиражами. Но разработчики пошли дальше, углубив свое детище, добавив в него множество деталей, но, в то же время, не обременив необходимостью заниматься рутинными мелочами. Концепция у этих парней отличная, осталось только довести ее до ума, выловить все неприятные баги – и мы получим прекрасную градостроительную стратегию, которая, возможно, положит начало новой серии качественных симуляторов создателей бессмертных городов.

Фараон – осязаемый и смертный человек, который рано или поздно отойдет в мир иной

ОБОЧИНА ЖИЗНИ

В твоем городе обязательно найдутся люди, которым либо не досталось работы, либо количество храмов их не устраивает, а то и вовсе фараона они не любят. Эти отщепенцы будут селиться отдельно от остальных горожан в хлипких лачугах и налогов платить не будут. Более того, собираясь в группы, эти несознательные элементы начнут создавать волнения в городе забастовками и митингами. Ну а если отщепенцы соберутся действительно большой кучей, стоит ожидать настоящего восстания.



Создается впечатление, что дома стоят друг на друге



Нахально поставить стрелецкую башенку перед носом врага нам не позволят.

Местные «хрущевки» режут глаз своей идентичностью.

Текст: Святослав Торик

ЖАНР ИГРЫ	
	Economic Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	
	Monte Cristo Multimedia
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	
	«1С»
РАЗРАБОТЧИК	
	Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
	www.montecristogames.com
ДАТА ВЫХОДА	
	IV квартал 2004 года

MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

УРОКИ ИСТОРИИ

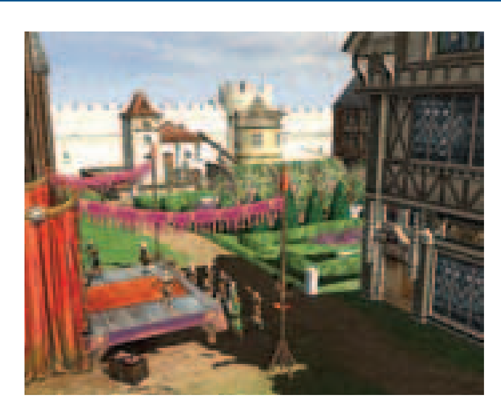
Когда читаешь пресс-релиз, посвященный очередной игрушке среднего уровня, возникает ощущение, будто ты это уже где-то видел. Нет, не все вместе взятое, а отдельные моменты. Такая-то фича была в недавно вышедшей игрушке, вот этот прикол мы видели в другой, а в то, что они называют «уникальным», я играл еще два года назад. Неудивительно, что *Medieval Lords* в этом плане не отличается ни на йоту.

ВНЕКЛАССНОЕ ЧТЕНИЕ

Начинаем уроки чтения между строк. «Игрок станет главой средневекового города, которым он должен управлять: развивать, защищать и пополнять казну». Что это, ***SimCity*** на фоне эпохи Возрождения? Я этих городов за свою жизнь «развил, защитил и пополнил казну» штук пятьдесят, не меньше. Читаем продолжение: «заботиться о населении, одновременно отражая атаки на город». Все понятно: здравствуй, милый ***Stronghold***. Дальше: «Местность – это одновременно и ресурсы, и препятствия, защищающие город. То есть, если город зажат между горами, то к нему будет трудно подойти, но при этом его развитие будет сильно усложнено. Реки очень полезны тем, что являются источником плодородных земель, и в то же время служат природным барьером против врагов». В принципе, идея сама по себе не нова – в любой стратегической игрушке постройка базы в защищенной местности дает свои бонусы и плюсы. Но так как эта деятельность завязана на свойствах местной агрокультуры, то она может оказаться действительно интересной. Дальше: «Как только на город нападают, у игрока остается очень мало времени, чтобы среагировать и принять хотя бы минимальные меры: сжечь мосты и перекрыть дороги к самым бесполезным зданиям, расставить войска, защитные орудия и так далее». Из этого великолепного предложения ни черта непонятно: то ли нам придется спешно ставить заслоны, лихорадочно тыкая мышкой как последним аркадникам, то ли это нас пугают, и на самом деле защитой можно заняться в любой момент. Полагаю, что все-таки последнее, иначе Medieval Lords превратится в один большой генератор случайных чисел, зависящий только от реакции игрока. Но опасность, как нам сообщает пресс-релиз, грозит не только из-за стен города. Тысячи

Город трансформируется с технологическими изменениями, появляются новые здания и защитные сооружения





PC-СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



Разработчики неистово рекомендуют нам следующие требования к персональному электронному другу: Pentium 1.7GHz; 512MB RAM; GeForce 4 – 64 Mb Graphic card; DirectX® 9; 1.2Gb дискового пространства

недовольных правлением горожан могут сняться с насиженных мест и оставить нас с пустой казной, которая, по идее, даже врагу не должна быть интересна. Чтобы этого не случилось, в нашем распоряжении будут шесть главных направлений для финансирования: население, еда, спокойствие, прикрытие, бюджет и технология. Вполне естественно, что некоторые из них будут бороться друг с другом, выцепляя себе место в казне. «Помимо прочего важной составляющей является организация районов города. В связи с тем, что городу необходимы люди, товары и защита, населять его будут три социальных слоя, занимающих соответствующие зоны: спальные районы (основное население и сельское хозяйство), коммерческие зоны (коммерция и основные дороги) и элитные постройки (богачи и военачальники)». Баланс всегда, покой нам только снится. Высосанные из пальца мотивировки пахнут тем, что нам придется двигать различные ползунки и топтать мышь только потому, что рабочего люда вдруг стало чуть больше, чем этого хотелось бы высшему сорту населения. В связи с тем, что классовая борьба родилась еще до нашей эры, невидимая война в стенах города может принять угрожающие обороты, не хуже мифического врага из пресс-релиза.

СОЧИНЕНИЕ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ

В конце пресс-релиза подводятся тезисы ко всему вышесказанному. Они нас почти не интересуют, кроме одного интересного абзаца: «Город, его здания и обитатели представлены настоящим, живущим поселением: анимации улиц, развитие зданий, вражеские атаки. Полная свобода создания построек и прокладки улиц, не зависящая от каких-либо клеток». Я вам так скажу: на самом деле свобода создания зависит от клеток. Просто разработчики настолько уверены в себе, что мы этого не заметим. Плавали, знаем. «Графика позволяет детализировать элементы игры: защитные орудия, специальные здания, анимация персонажей» – и ни слова про 3D, хотя на картинках явно видны трехмерные сооружения.
После этих высокопарных выражений есть еще один абзац. Он полный абзац, и тоже про графику: «Визуальный аспект города меняется с ростом соседних поселений и богатства его обитателей». Это как, если сосед отгрохал особняк, то мой коттедж в сарай превратится? Ладно, спишем на ошибки пе-

АНАЛИЗ КАРТИНОК

Если внимательно посмотреть на скриншоты, можно сделать кучу выводов. Во-первых, оборонительные сооружения – это как минимум стрелецкие башни, наблюдательные пункты и целые блокпосты. Во-вторых, пресловутую «агрокультуру» можно насаждать не только в стенах города, но и снаружи. А в-третьих, графика там действительно красивая. Посмотри на закат, холмы, цветущие поля и совершенно разные по стилю здания. Сжимаю кулачки и надеюсь, что не обманут.





Орда голодных варваров мчится к хлебородным полям.



Это твоя вотчина, сынок.



Выезд из города следует делать в виде шлюза.

ревода. «Атаки, восстания и вторжения отображаются визуально, и город терпит визуальные повреждения». Это не ошибка перевода, ребята так и написали: "suffers immediate visual damage". Остается лишь надеяться, что «визуальное поражение» не потерпит сама игра. Единственная фраза, которую можно понять из этого абзаца, находится в следующей строке: «Город трансформируется с технологическими изменениями, появляются новые здания и защитные сооружения». Вопросов не имею.

ОЦЕНКА В ЧЕТВЕРТИ

Если честно, мне хочется ругать составителей пресс-релиза за то, что они толком не дали понять, что же это будет за игра. По отдельным фразам более или менее складывается впечатление, что нам преподнесут градостроительный симулятор. Причем в нем отдельными пунктами будут постройка города, его менеджмент и защита. То есть, нечто вроде SimCity, ***Lords of Realms*** и Stronghold. Сочетание на вкус довольно интересное, если не считать того, что каждая из этих игр была сама по себе довольно сложной и отнимала кучу времени на один отдельно взятый аспект. Боюсь, как бы мы не получили весьма поверхностную поделку или наоборот сверхсложный (посмотри на скриншоты и зацени интерфейс) симулятор всего на свете а-ля ***Battlecruiser Millenium***. Настораживает полное отсутствие упоминания о юнитах и возможности захватывать вражеские города. Впрочем, в том же Stronghold мы ограничивались лишь протекцией замка, чего нам хватало с головой. Помнится, на форуме нашего любимого журнала читатели возмущались, что я предвзято отношусь к еще не вышедшей игре на основе пресс-релиза. Ну что ж, пожалуйста: разобрал один отдельно взятый «пиар» по косточкам. Совершенно непредвзятое отношение, согласитесь.

По отдельным фразам складывается впечатление, что нам преподнесут градостроительный симулятор



Кладбище – важный фактор развития города.

Готика

Вы ПОМНИТЕ
историю "Готики",
но не ЗНАЕТЕ всего!

Не знаете, что правитель-сумасброд устраивает во дворце отвязные оргии...
Не слышали готические металл-пассажи группы In Extremo – любимой группы героя...
Не видели обнаженных амазонок на стенах древних замков...
Не ощущали прелесть полноценного аддона "Диккурик", ранее никогда не издававшегося...

Старая добрая "Готика" возвращается в новом обличье.
Восполняйте пробелы!





Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

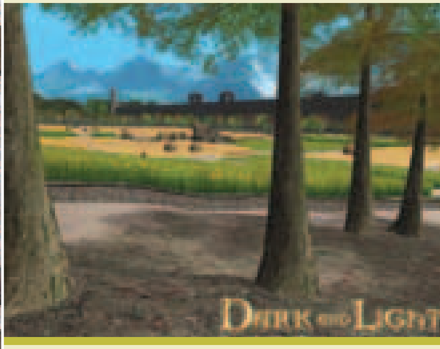




Текст: Михаил Панюшкин



Пасторальные пейзажи привлекут тех, кто не собирается воевать.



Но и без крепостных стен в мире воинствующего фэнтези не обойтись.

ЖАНР ИГРЫ	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Farlan Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	NP Cube
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.darkandlight.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год



DARK AND LIGHT

БОРЬБА ИСТИНЫ СО ЗДРАВЫМ СМЫСЛОМ

Давно прошли те благословенные времена, когда появление новой онлайновой многопользовательской ролевой игры было событием из ряда вон выходящим. Со времен *Ultima Online* (да славится имя ее в веках) разработчики умудрились наштамповать чуть ли не полсотни проектов, имеющих различное отношение как к массовости, так и к RPG. Тем не менее, они гордо несут на цветастых коробках заветную аббревиатуру MMROG (Massively multiplayer online role-playing game), все еще манящую тысячи людей отзвуками карающей стали, запахом тлена и духом волшебства. Посему анонс еще одного представителя этого класса игр мог бы и остаться незамеченным, если бы не его содержание...

Шел сотый год, год, когда Готар создал людей и поселил их в королевствах, дабы они создавали храмы во имя того из Девяти Богов, что наиболее мил их сердцу. И годы шли, и люди строили величественные храмы и прекрасные города, и возносили хвалу богам. Но не могло так продолжаться вечно, и постепенно служение превратилось из счастья в обузу, и люди стали использовать божественные откровения в своих низменных целях. А тем временем под лунной поверхностью росли драконы, питаясь собственным огнем...

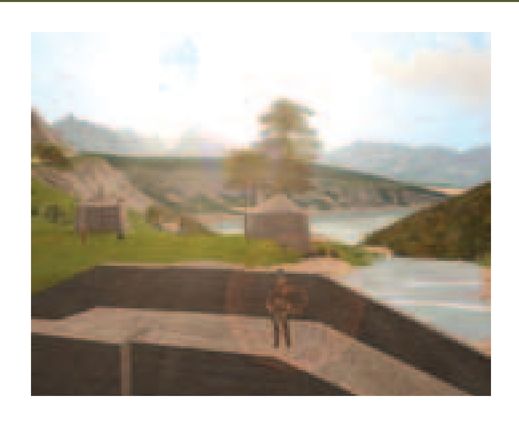
Таково начало истории Ganeroth, мира, в котором происходит основное действие ***Dark and Light***. Полную версию, занимающую около двадцати страниц, можно найти на сайте компании. В общем-то, ничего особенного в ней нет, достаточно традиционная фэнтези-завязка, в которой много мечей, предательства, вырванных сердец, и прочих скучных вещей. Может, для кого-то и станет откровением.

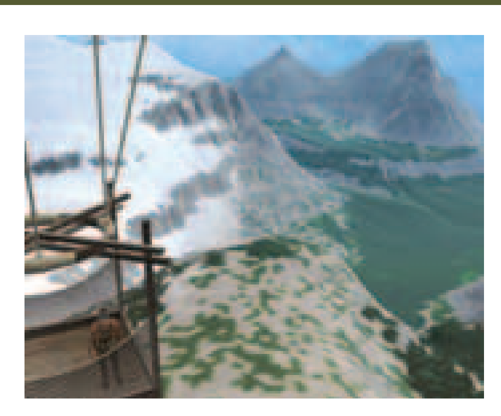
Все игровое пространство мира поделено на королевства, ограниченные географическими объектами

НА ЛИЦО ПРЕКРАСНЫЕ

Фишка Dark and Light вовсе не в этом. Главное преимущество игры – детальнейшим образом проработанный мир, сама платформа боевых действий. Общая площадь его составляет 40 000 квадратных километров.

Величина эта сама по себе нереальна и заставляет задуматься о каком-нибудь подвохе, ну, например, о тысячах одинаковых деревьев или о плоских полях от горизонта до горизонта. Но, как утверждают разработчики, таких ужасов ждать не приходится, ведь у них есть новый (*зевок*) умопомрачительный (*зевок, зевок*) трехмерный (*ну, вы меня поняли*) движок *Vworld*. Обычно в таких случаях гово-





рят: «Свежо предание, да верится с трудом», однако стоит лишь взглянуть на скриншоты, и неуместный цинизм моментально рассеивается. Действительно, среди MMORG мы такого еще не видели – а ведь это всего лишь картинки из бета-версии, и к финальной разработчики клянутся и божатся сделать все еще более прекрасным.

Предметом гордости программистов является моделирование погоды. Динамически изменяющиеся факторы, такие как ветер, облака и температура, взаимодействуют друг с другом, создавая соответствующие комбинации погоды, например, снег, ураган, или дождь. Причем погодные условия самым непосредственным образом влияют на игровой процесс. Если в большинстве игр снег моделировался лишь сменой цвета текстуры на белый, то в Dark and Light в зависимости от продолжительности его выпадения накапливается трехмерное снежное покрывало, в которое проваливаются тяжелые персонажи, он засыпает дома и даже тает в зависимости от времени и температуры! Но это еще не все. Мир живет собственной жизнью, по нему бегают трехмерные зверушки, в воздухе порхают трехмерные птички, и даже комары и прочие насекомые.

ДОБРЫЕ ВНУТРИ

По утверждению разработчиков, графические новшества являются далеко не основными в игре. Будет у нас, например, возможность «офлайнового управления». Все с тоской и ужасом вспоминают проведенные в UO ночи, полные добычи руды, последующего ее перетаскивания к наковальне и выковывания кинжальчиков. Сотен, тысяч кинжальчиков. И десятки безмолвных триггерных персонажей, угрюмо шандыбающих киркой. Б-р-р-р-р. Так вот, в D&L такое паскудство будет если не искоренено, то, по крайней мере, уменьшено за счет системы скриптов. Переключил себе перед уходом из игры персонажа в NPC режим, и он будет подчиняться командам определенных членов гильдии, или, например, торговать сделанными за день предметами. Кстати, скрипты работают и в случае обрыва связи – можно запрограммировать реакцию на это персонажа.

Игра будет проходить в непрерывной борьбе бобра с козло... эээ, простите, Света с Тьмой. Уже в самом начале игры придется выбрать, к какой стороне персонаж будет относиться на протяжении всей своей заэкранной жизни. В зависимости от стороны можно будет выбирать и одну из 12 рас, населяющих мир Ganeroth, а также один из 14 классов. Еще от цвета души

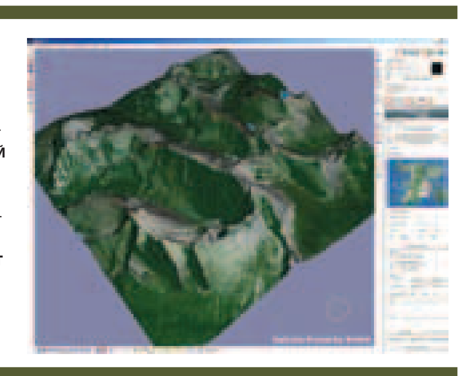
ВСЕ СДЕЛАЮТ ЗА НАС



По утверждениям разработчиков, совершенно необязательно будет заботиться о каких бы то ни было графических настройках. В зависимости от конфигурации используемого компьютера, игра сама интеллектуально адаптирует уровень детализации и количество спецэффектов. Точно также дело обстоит и с каналом связи: играть можно будет как на широкополосном доступе, так и на слабеньком модемном коннекте. В любом случае, качество при такого рода ухищрениях сомнительно. Готовьте деньги на апгрейд!

ТВОРЦЫ МИРОВ

Технологи Vworld позволяет создавать впечатляющие по объемам игровые пространства. Лишь часть игры будет отрисована вручную, большинство областей будет автоматически сгенерировано на основе имеющихся данных о типе местности. По заверениям разработчиков, однообразных ландшафтов ждать не придется. Земля не будет голой, на ней будет находиться слой «автономной, динамической и интеллектуальной» растительности, который внесет свою лепту в разнообразие пейзажа.




Кого-то придется похоронить раньше времени.


Сила магии поможет выжить в этом жестоком мире.


Впечатляющее моделирование погоды над виртуальным ландшафтом.

Представители местной фауны. Лучше в зубы не попадаться.

будет зависеть, какую магию сможет использовать персонаж (да-да, будет и магия, куда же без нее!), а также это будет зависеть от взаимного расположения двух лун.

Интересным аспектом обещает стать и использование двух типов очков опыта. Кроме традиционных, существуют еще и социальные очки, которые присваиваются, например, за успешную торговлю, или за защиту деревень от осаждающих ее монстров.

КТО ХОЧЕТ БЫТЬ БАРОНОМ?

Социальная жизнь в D&L будет весьма и весьма активна. Высокоуровневые в социальном плане игроки смогут даже стать правителями одного или даже нескольких королевств (все игровое пространство мира поделено на королевства, ограниченных географическими объектами), а каждое из этих королевств будет разбито на множество графств и бароний, у каждого из которых тоже может быть свой правитель, участвующий в политической игре. А ведь еще существует стратегический элемент: игроки могут завоевывать крепости, перестраивать их в соответствии с собственными возможностями, или, например, хранить внутри казну. Судя по пресс-релизам, персонажам при определенном стечении обстоятельств вообще не придется ни воевать, ни заниматься крафтингом. Для этого достаточно стать барыгой – перепродавцом, или, например, мерзким эксплуататором многочисленных NPC, которые, будучи нанятые на работу, будут денно и нощно трудиться во имя процветания собственного господина.

Можно было бы еще много рассказывать о возможностях и особенностях Dark and Light, но уже сейчас понятно, что, будучи правильно реализованы, вышеописанные возможности помогут игре если не стать хитом, то, по крайней мере, не пропасть в безвестности. Главное, чтобы цена за игру и за нахождение в мире не была чрезмерной, ведь бесплатных шардов, похоже, не предвидится...

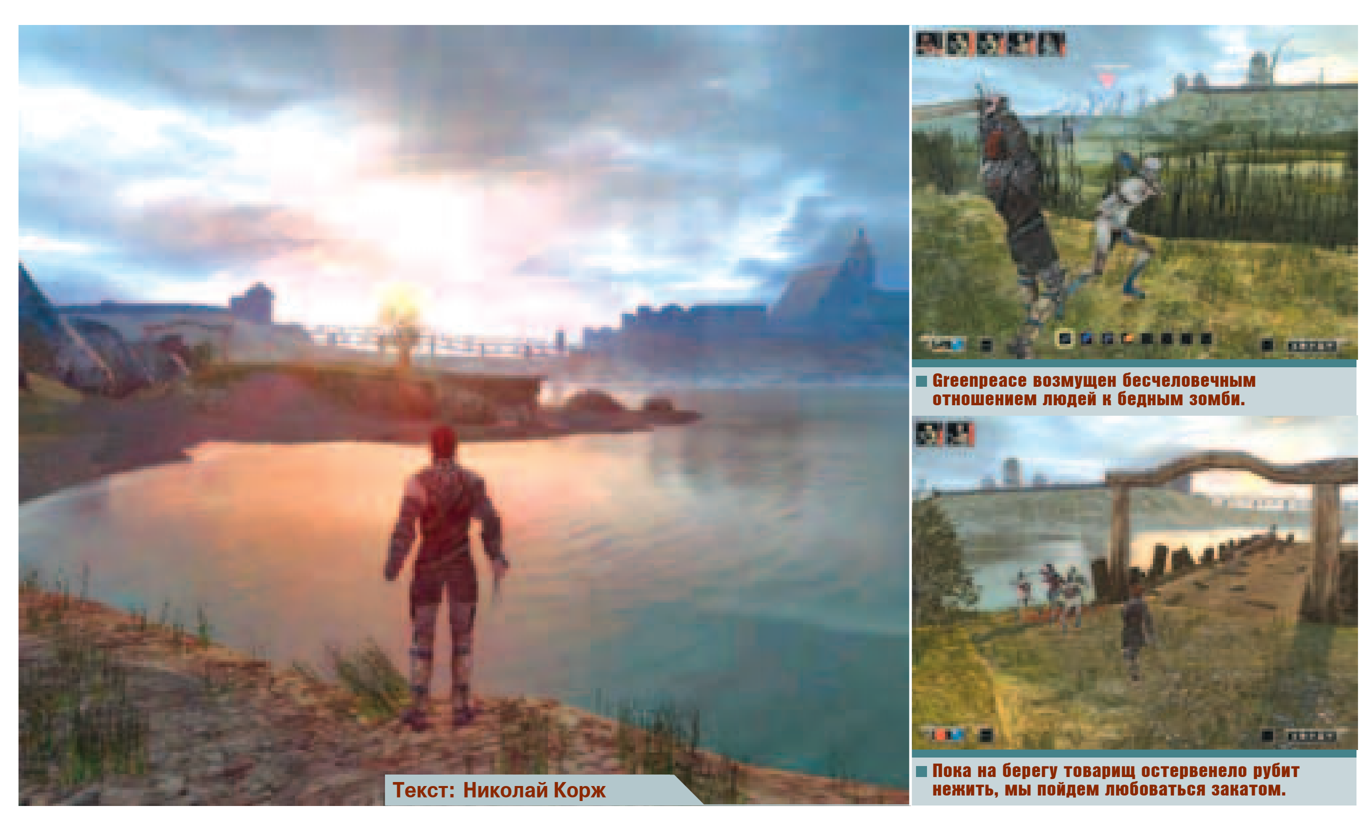
Игроки могут завоевывать крепости и перестраивать их в соответствии с собственными возможностями


Главный козырь – разнообразие. Заметим, что все домики разные.


Если долго так стоять и ждать, река может вынести что-нибудь полезное.



Торговля и дипломатия...
ФРАНЦИЯ
Brittany
Orleans
Aquitaine
Lyons
Knights of Honor
Рыцари чести
Новая стратегия в реальном времени
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602
SUNFLOWERS
Новый диск
www.nd.ru
© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru



Greenpeace возмущен бесчеловечным отношением людей к бедным зомби.

Пока на берегу товарищ остервенело рубит нежить, мы пойдем любоваться закатом.

Текст: Николай Корж

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	CD Projekt
РАЗРАБОТЧИК	CD Projekt Red Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thewitcher.com
ДАТА ВЫХОДА	2005 год



THE WITCHER

ВЕДЬМАК

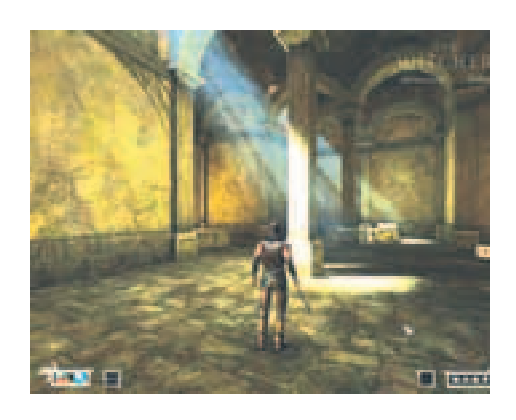
Ты наверняка не слышал о студии CD Projekt Red, и это совсем неудивительно, так как *The Witcher* станет первым действительно большим и серьезным проектом этой молодой конторы. Маленькая команда трудится над игрой чуть меньше года и с каждой новой презентацией привлекает к себе все больше и больше внимания. Фэнтезийный мир, придуманный не самоучками, а профессиональным писателем, мощный графический движок и огромное озеро энтузиазма поклонников своего дела способны подарить нам шикарную hack'n'slash игру...

С самого начала работ в 2003 году разработчики позиционировали игру как смесь ***Baldur's Gate: Dark Alliance***, ***Neverwinter Nights***, ***Dungeon Siege*** и даже ***Gothic.*** Серьезного внимания ***The Witcher*** это не добавило, и о проекте немного позабыли. Но с появлением первых изображений и отчетной спецификации ситуация переменилась, и игра начала обретать собственные уникальные черты, чуждые вышеназванным проектам. На недавно минувшей выставке E3 ***«Ведьмак»***, именно так стоит переводить название игры на русский язык, получил много лестных отзывов и симпатий.

"Ведьмак" строится на модифицированном графическом ядре Aurora Engine компании BioWare

ПОЛЬСКИЕ СКАЗКИ

Сюжетная линия игры и вся ее вселенная основана на довольно известном романе «Ведьмак». Его автор, популярный польский фэнтези-писатель **Анджей Сапковский** (Andrzej Sapkowski), принимает непосредственное участие в создании игры и наставляет своих коллег по поводу различных аспектов. Неудивительно, что за основу The Witcher был взят роман, литературная ценность которого в свое время была оценена критиками и поклонниками жанра. В игре будет присутствовать несколько измененная сюжетная канва, но уникальный мир останется нетронутым. The Witcher расскажет о сосуществовании сказочных существ, древних монстров, людей и эльфов. Поведает историю молодого ведьмака, охотящегося на монстров и неугодных человечеству тварей. Однако грань между *хорошими* и *плохими* настолько тонка и едва заметна, что тебе всегда придется делать выбор. В итоге последовательность событий приведет к одной из трех альтернативных концовок, представляя, таким образом, некую нелинейность. Подобно ***Neverwinter Nights*** ты сможешь





выбрать манеру поведения в каждом конкретном случае. Если кто-то попросит о помощи, можно послушно оказать ее, можно надменно отказать, а то и вообще устранить беднягу с белого света. Множество встроенных диалогов помогут определиться со своими желаниями. Нелинейность также будет присуща квестам, выполнять которые возможно несколькими способами. Разработчики стараются создать мир, наполненный серыми красками, который, как им кажется, тем самым больше похож на нашу реальность.

СЕВЕРНЫЕ ЗЕМЛИ

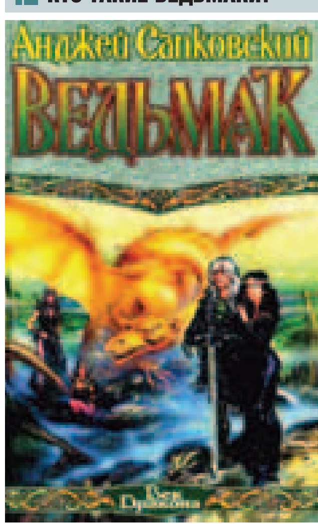
Королевство Нордлинг, расположенное на северных землях, находится под угрозой страшной гибели. Согласно пророчеству восьми предсказателей, мир будет разрушен во время Часа Белого Холода и Белого Света – мороз, снег и лед покроют все земли. Не так давно закончившаяся битва с южной империей Нильфгаард принесла опустошение и разорения северным владениям. Времена благополучия Нордлинга остаются лишь в воспоминаниях стариков. Но среди хаоса силами отважных героев прорастает бастион – Орден Горящей Розы, поставивший своей целью принести мир и целостность в павшее королевство. Орден постепенно приобретает силу и расширяет свои территории. Тем не менее, сопротивление эльфов и ожесточенные атаки странных невиданных монстров становятся большой помехой для восстановления мира в северных краях. Наш молодой протагонист возвращается в родную цитадель, где был обучен как профессиональный убийца нежити и монстров, и обнаруживает следы недавней атаки странных противников. В этот напряженный момент мы вступаем в игру, и первым делом нам предстоит настигнуть нападавших.

ПРАВИЛЬНЫЙ ПОДХОД

CD Projekt не поленились нанять мастера, досконально владеющего средневековой техникой битвы на мечах. Профессионал прошел необходимый для игры motion capture, что в паре с «тряпичной» физикой позволило добиться шикарной анимации поединков.

Сами по себе боевые схватки также подверглись трансформации и по сравнению с оригинальной системой Neverwinter Nights выглядят куда лучше. Новаторы предлагают альтернативный способ схватки. Во-первых, при

КТО ТАКИЕ ВЕДЬМАКИ?



Ведьмаки – это люди-мутанты, специально тренированные и обученные убивать нелюдей. В одноименном цикле книг рассказывается о нелегкой доле ведьмака Геральта, его подвигах, приключениях, страданиях и любви. Игра, тем не менее, не соприкасается с его биографией. Кроме книг существует экранизация работ Сапковского, но фильм оказался настолько слабым, что отвергается даже польскими разработчиками.

КОМАНДА ФАНАТИКОВ

Разработкой *The Witcher* изначально занимались всего 5 поклонников *NWN* и творчества Сапковского, но уже через некоторое время коллектив стал увеличиваться и в данный момент составляет 16 человек. Вся команда *«Ведьмака»* имеет за своими плечами большой опыт, так как парни из **Red Studio** принимали участие в создании *Grom*, *Mortyr*, *Pacific Heroes*, *Archangel* и *Gorky Zero*. Директором проекта является Ольга Квалина, бывший главный редактор игровых изданий **Secret Service** и **Click**.



Cold Zero



Если это не рендер, то качество графики будет явно выше всяких похвал.





В некоторых ракурсах The Witcher определенно напоминает некоторые известные hack'n'slash RPG.





атаке или защите каждое нажатие кнопки будет синхронизироваться с анимацией и движением персонажа. Если ты будешь двигаться слишком быстро или слишком медленно, на экране высветится соответствующее вспомогательное сообщение. За атаку будет отвечать левая, а за защиту – правая кнопка мыши. Во-вторых, можно задавать для героя список выполняемых команд, превращая их в удачные и смертоносные комбинации. Правильно составив последовательность ударов, защит и магических заклинаний, ты получишь нечто вроде fatality в режиме slo-mo. Добиваясь эффектных комбинаций, персонаж получит больше очков опыта. В игре наличествуют три боевые системы. Баланс – одна рука для оружия, вторая для магии. Нападение – оружие в обеих руках. Защита – игрок действует оружием и щитом. Менять стиль можно непосредственно в бою, нажав на паузу и совершив замену.

CD Projekt не поленилась нанять мастера, досконально владеющего средневековой техникой битвы на мечах

ХОЛОДНЫЕ КРАСОТЫ

«Ведьмак» строится на модифицированном графическом ядре *Aurora Engine*, компании **BioWare**, которое прослужило верой и правдой в Neverwinter Nights. Нововведения привнесли в The Witcher полную поддержку DirectX 9.0, а, следовательно, и множество разнообразных эффектов. Красивая вода, «мягкое» небо, солнечные блики, пыль и дым улучшают статическую картинку и добавляют очки атмосфере. Игра использует уровни, обсчитанные в **3D Studio Max.** Как считают разработчики, это дает им большую свободу фантазии и больше разнообразия при моделировании локаций.

Игра находится в разработке всего девять месяцев, но уже выглядит превосходно, а уже к следующей E3 The Witcher обещает стать в несколько раз лучше. С наставлениями старших братьев из **BioWare** польские разработчики не останутся у разбитого корыта и подарят нам, как минимум, хорошую ролевую игру.







Текст: Егор Просвирнин

Попытка абордажа закончилась крайне печально и совсем не в нашу пользу.

Игра в игре: уставшим от морских приключений предлагается перекинуться в картишки.

ЖАНР ИГРЫ	Economic Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Ascaron Gmbh
РАЗРАБОТЧИК	Ascaron Gmbh
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.portroyale2.de
ДАТА ВЫХОДА	10 сентября 2004 года

PORT ROYALE 2

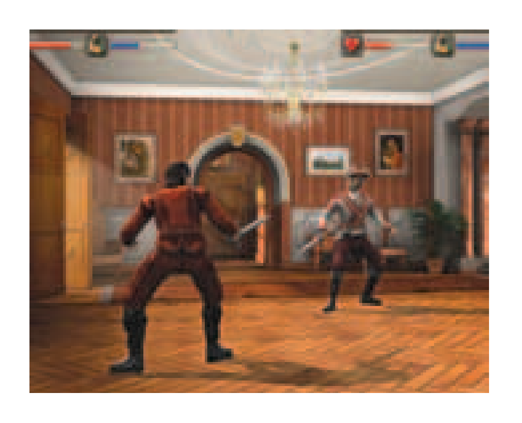
ПИАСТ-Р-РЫ! ПИАСТР-Р-РЫ!

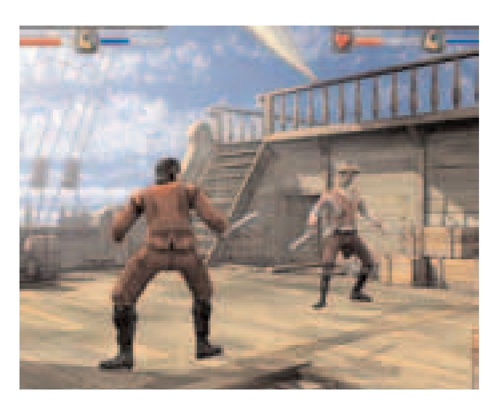
Пиратская романтика и будни рядового торговца пшеницей. Звон мечей и звон монет. Роскошные тропические острова и мрачные своды дома ростовщика. Купцы и пираты. Воины и торговцы. В лучшем экономическом симуляторе-2003 – игре *Port Royale*. Спустя год – *Port Royale 2*, немецкоязычную демо-версию которого мы тщательно осматривали, стремясь как можно глубже погрузиться в атмосферу Карибского бассейна XVII века.

ДУРНЫЕ МАНЕРЫ

Оговорюсь сразу. Создательница игры, контора **Ascaron**, имеет скверную привычку выпускать продолжения, которые посторонний человек ни за что не отличит от оригинала. Скажем, в ***Patrician 3*** по сравнению с ***Patrician 2*** было внесено столь малое количество изменений, что называть игру «полноценным продолжением» язык не поворачивался. Как потом выяснили специально обученные люди, под столь громким названием хитрые немцы впаривали англоязычной публике то, что продавалось у них на родине на правах заурядного дополнения. Посему были изрядные опасения насчет судьбы ***Port Royale 2*** – не окажется ли проект очередной уловкой хитрющих Гансов. К счастью, сомнения развеяло уже главное меню демо-версии – оно было трехмерным (чего во всех предыдущих играх компании не наблюдалось). Нововведения и изменения касались прежде всего графической части. Во-первых, была полностью переработана вода, что для игры военно-морской тематики имеет не последнее значение. В полном соответствии с требованиями времени, корабли начали отражаться в морской глади, сама гладь – изображать реалистичное волнение и подкупать прозрачностью, позволяющей рассмотреть лежащие на морском дне морские же звезды. Кроме того, добавили хищных рыбок, весело снующих вокруг сражающихся в открытом море кораблей. Видимо, они ждут, что с борта корабля им упадет что-нибудь вкусненькое и отчаянно сопротивляющиеся. Глобальная карта также подверглась переработке. Теперь тамошние водные просторы – не застывший кусок синего нечто, а вполне себе нормальная жидкость, радующая взор своим правдоподобием. Да и анимированных объектов прибавилось солидно: различные вигвамы и прочие жилища. Учитывая, что нае-

Ты сможешь обрести монополию на продажу определенных товаров, которая позволит диктовать цены





дине с картой нам предстоит провести множество увлекательных часов, столь приятные глазу перемены не могут не радовать. На суше прогресс аналогично не стоял на месте – спрайтовые леса были спилены под корень, а на их месте высадили очень симпатичные полигональные пальмочки. Четкость спрайтовых деталей пейзажа ощутимо повысилась, и теперь при максимальном приближении камеры вопль ужаса не рвется отчаянно из глотки.

IMPROVEMENTS

Над интерфейсом была проведена отдельно большая работа. К сожалению, частично ее проводили титановым ломом. В частности, столь любимую мной кнопку ускорения времени, позволявшую проматывать дни и недели до тех пор, пока что-нибудь не произойдет, вырвали с корнем, заменив ее регулятором, над которым приходится колдовать вручную. Неудобно жутко. Зато теперь в меню покупки / продажи товаров дефицитные вещи выделяются красным (имеющиеся в избыточном количестве – синим) цветом. Сама система торговли осталось в целом неизменной, несколько подкорректировали лишь стоимость отдельных товаров, да добавлена возможность покупать производство конкурентов. Проявив недюжинную хитрость, ты сможешь обрести монополию на производство и продажу определенных товаров, которая, в свою очередь, позволит диктовать свои цены, задирая их до небес. Ты ведь всегда мечтал стать ромовым королем, верно?

Зато над сражениями поработали на славу. Помнишь дикие битвы в финале первой части, когда одновременно сражалось по десятку кораблей? Поставь скриншот с ними в черную рамочку и пролей несколько слез сожаления. Из-за просьб некоторых товарищей с замедленными рефлексами во второй части позволено контролировать одновременно лишь один корабль. У тебя в подчинении может быть хоть испанская Непобедимая Армада, но сражаться будет лишь один корабль. Потопили? На поле боя появляется следующий. Несмотря на теоретически правильное обоснование – управлять, мол, сподручнее – это все равно страшный маразм. Абордаж судна происходит точно так же, как и в первой части, за исключением случаев, когда у тебя на бор-

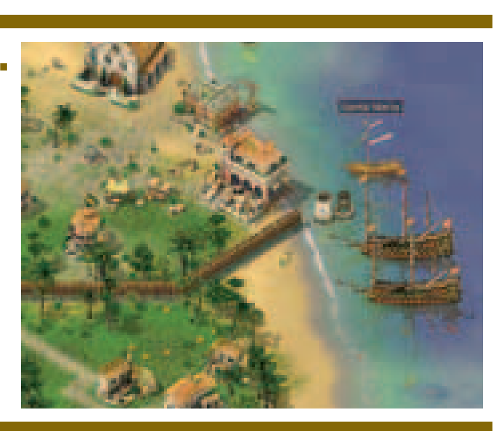
ИСТОРИЯ КАРИБОВ



Во времена колонизации Южной Америки через Карибский бассейн проходили основные транспортные маршруты, по которым золото и серебро вывозились в Старый Свет. Более всего в деле экспроприации драгметаллов у местного населения преуспели испанцы: их галеоны буквально ломились от золотых слитков. Естественно, такое обилие ценностей привлекало пиратов, более того, зачастую «джентльмены удачи», грабя корабли, выполняли заказы противостоящих держав.

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ...

Помимо *Port Royale 2* *Ascaron* была замечена в создании первой части игры. В промежутке между этими двумя проектами она выпустила *Tortuga: Pirates of the New World*, которая представляла собой аркаду на движке *Port Royale*. Также компания создала *Sacred* (отхватившую в нашем журнале Тему Номера) и две части предшественника *Port Royale – Patrician 2* и *Patrician 3*. Последняя, впрочем, полноценным продолжением считаться не может.





Новое главное меню.

Полюбуйся на отражения в воде.



Меню покупки / продажи.

ту есть капитан. Легким движением руки он может вызвать вражеского головореза на дуэль, где все будет зависеть от твоих рефлексов. В этом ракурсе, к слову, Port Royal 2 обнаруживает просто-таки генетическое сходство с отечественными ***«Корсарами»*** и всеми их дальнейшими приемниками [*Автор просто забыл упомянуть* ***Pirates****, не иначе – Прим. ред.*].

РАЗВЛЕЧЕНИЯ И УДОВОЛЬСТВИЯ

Для страдающих желанием завоевать все и вся также приготовлены хорошие новости. Отныне можно захватывать вражеские города. Нет, их, конечно же, и раньше можно было захватывать, но для этого требовалось высочайшее повеление губернатора, а без этого несчастные поселения можно было только грабить. Теперь ты, в соответствии с требованиями здравого смысла, сможешь захватить город в любой момент. Если сил на присвоение чужого имущества не хватает, можно попытаться создать свое и основать собственный город-герой. Тем, кто не прельстился ни одним из перечисленных развлечений, рекомендуется попытать силы в выполнении миссий, благо их насчитывается более 150. Правда, изначально тебе доступно лишь небольшое количество, которое будет увеличиваться по мере роста репутации. Если же тебе и это показалось слишком скучным, к твоим услугам четыре небольшие кампании (заменяющие одну большую из предыдущей части), в которых заскучать точно не дадут. Скажем, в одной из них ты пойдешь стопами знаменитого пирата по кличке Черная Борода, грабя и убивая все живое в округе.

В целом демо-версия дает достаточно ясное представление о проекте, позволяя насладиться большинством из его особенностбей. К счастью, Ascaron не пошла проторенным путем и представит нам действительно вторую часть, а не заштатный аддон.

Если сил на присвоение чужого имущества не хватает, можно создать свое и основать собственный город



Маленький колониальный городок.





Текст: Михаил Панюшкин



Шерлок Холмс всегда был весьма суров и непреклонен...



...даже в самых неподходящих местах. Например вот в таких.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Frogwares
РАЗРАБОТЧИК	Frogwares
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.frogwares.com.ua/sherlock&watson/
ДАТА ВЫХОДА	Третий квартал 2004 года



ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARRING

БАЙКИ С БЕЙКЕР-СТРИТ

Житель дома 221 b по Бейкер-стрит был весьма странным типом. Мало того, что он постоянно играл на скрипке и обожал палить из пистолета в стену, так еще и наведывался по вечерам в грязные опиумокурильни. Ходили слухи, что он злоупотребляет кокаином, да и полицейские к нему в дом частенько наведывались. А чего стоили его постоянные контакты с дворовой шпаной, которую он щедро одаривал гинеями... Но самая, пожалуй, важная и необычная особенность этого человека состояла в том, что он был знаменитым на всю Англию детективом. А звали его Шерлок Холмс.

КНИГА, ФИЛЬМ, ИГРА

Творения Артура Конан-Дойля приобрели огромную популярность не только на его родине, но и далеко за ее пределами. Наиболее успешные из них переиздавались несчитанное количество раз. Эти кинематографичные по своей сути произведения легли в основу десятков всевозможных фильмов. А от фильмов и до компьютерных развлекалок недалеко, не так ли? Ведь сама суть детектива, казалось бы, как нельзя лучше подходит для создания игр приключенческого жанра, также известных в народе как «квесты».

Но если копнуть глубже и проследить ретроспективу игр, созданных на подобной основе, то сразу становится очень грустно и печально, потому что ярких звезд среди подобного рода творений не наблюдается. Ну да, с трудом припоминается серия ***Police Quest*** от незабвенной **Sierra.** Можно еще вспомнить ***Jack Orlando***, а также юмористическую ***Sam & Max*** от **Lucas Films**. Больше ничего достойного упоминания я припомнить, увы, не могу. Остальные творения с трудом дотягивали до уровня «средне».

Разработчики из молодой компании **Frogwares**, успевшие, однако, за свою недолгую жизнь выпустить вполне успешную, хотя и не претендующую на шедевральность, ***The Mystery of the Mummy*** (тоже, кстати, по Шер-

Неприятным фактором для брутальных любителей жанра выглядят заявленные в игре аркадные элементы





локу Холмсу) и ***Journey to the Center of the Earth***, трудностей, похоже, не боятся. В создании игр по классике мировой литературы опыт у ребят есть. А еще они называют себя «независимой студией, посвятившей себя созданию высококачественных, графически совершенных и вдумчивых игр» и обещают попытаться воссоздать, насколько это возможно, вселенную и уникальных персонажей Конан-Дойла.

КАЧЕСТВО И КОЛИЧЕСТВО

Итак, в мае 1887 года Шерлок Холмс со своим неизменным компаньоном доктором Ватсоном прибывает на вечеринку, организованную Шеррингфорд-холлом при содействии строительного магната сэра Мелвина Бромсби. Празднество организовано в честь возвращения в Англию дочери магната Лавинии. Но Холмса на самом-то деле интересует в основном знаменитый певец Галлиа. Нет, детектив вовсе не сошел с ума и не записался в фанаты. По слухам, во время праздника должно быть сообщено что-то, касающееся будущих бизнес-планов звезды.

Итак, событие начинается. Одиннадцать часов вечера, гости толпятся около бара, Мелвин выходит на сцену, дабы поприветствовать своих гостей и... Падает замертво, держась рукой за окровавленную грудь. Гости разбегаются, Лавиния бросается к своему умирающему отцу. И наш знаменитый детектив решает действовать быстро, не дожидаясь приезда полиции. Ему предстоит узнать, почему так нервничал магнат перед началом церемонии, так ли невиновна его любящая дочь, при чем здесь Галлиа, и... Иными словами, скучать не придется.

Такова предыстория игры. Не пытайтесь найти ее в книгах Конан-Дойла. Она была написана настоящим «фанатом» Шерлока Холмса специально для игры.

ПОГОВОРИМ, ДОКТОР?

Одной из самых главных составляющих квеста являются диалоги. Так как игра строится, прежде всего, на расследовании и сопоставлении тонких деталей, то, разумеется, нам обещано огромное количество нелинейных разговоров. Впрочем, с учетом общей сюжетности игры, определенная степень линейности будет присутствовать – невозможно ведь сотворить игру-приключение, не придерживаясь какой-то определенной линии.

Приятной особенностью, которая лично мне немного напомнила вышеупомянутый лука-

БЕГИ ШЕРЛОК, БЕГИ



Игровое пространство будет поделено на 5 различных уровней, содержащих в общей сложности 40 различных игровых зон, среди которых такие, как знаменитая Бейкер-стрит, а также Шеррингфорд-холл, Ричмондское аббатство, цементный завод, театр и многие другие. На передвижение по всему этому великолепию детективу будет отпущено около недели игрового времени: главное – не опоздать! В реальном времени прохождение игры займет около 20 часов – разумеется, в зависимости от навыков игрока.



НАРИСУЙТЕ МНЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА!

Новая игра от Frogwares использует проверенный временем движок, зарекомендовавший себя еще в *«Путешествии к центру земли»* и позволяющий создавать впечатляющие интерьеры. С модельками персонажей, правда, дело обстоит не столь радужно. По заверениям разработчиков, графика игры подверглась значительной переработке: добавлены новые красочные спецэффекты, такие как дождь и туман, а также улучшена фоновая анимация и, что самое главное, анимация персонажей.





Чтобы найти доказательства иногда надо повозиться.



Нет, ну какие акробы, вы посмотрите!


Расследование происходит и в помещениях.





совский Sam & Max, является возможность играть не только за знаменитого детектива, но и за его друга Ватсона. Каким образом мы сможем «использовать» доктора в интересах следствия, не разъясняется, но разработчики утверждают, что у соратников будут различные подходы к решению возникающих проблем, а некоторые из них сможет решить лишь один из них. Кроме того, между ними можно будет легко переключаться.

Разумеется, неразлучная парочка не будет одинокой в мире Silver Earring. Кроме свидетелей, из которых под различными соусами придется выуживать показания, компанию им составят полицейские. Нам не избежать неподражаемого общества всеми любимого Лестрейда, который всегда будет готов сунуться не в свое дело со своими безумными идеями и неправильными умозаключениями. Впрочем, совсем сбрасывать со счета служителей закона не стоит: кто-нибудь из них вполне может подсказать, где искать недостающее доказательство, дабы картина преступления наконец-то сложилась в единое целое.

Несколько обескураживающим фактором для брутальных любителей жанра станут заявленные в игре аркадные элементы. Понадеемся, что кнопконажимательство на скорость будет организовано достаточно элегантно и ненавязчиво, чтобы не препятствовать получению удовольствия от игрового процесса.

…разработчики утверждают, что у соратников будут различные подходы к решению возникающих проблем

ЛЕТО ОЖИДАНИЯ

Нельзя сказать, что рынок классических и околоклассических квестов сейчас переживает ренессанс. Ситуация скорее близка к стагнации, а это не может не печалить. Будем надеяться, что грядущее творение мастеров из Frogwares сможет хоть чуть-чуть оживить унылую ситуацию в стане любителей этого древнего и прекрасного жанра, и ждать демоверсии, которая обещает появиться в конце лета.


Красиво падающий свет. Вот только как отсюда выбираться?



Текст: Илья Зибирев

Замечательное червячье изобретение – многоствольная катапульта.

Оказывается, бегемот обладает прекрасными аэродинамическими свойствами.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК	Team 17
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.wormsforts.com
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2004 года

WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

Есть игры, которые будут жить столетиями. Скажем, шахматы. Не имеет значения, что три сотни лет назад фигурки вырезали из кости, а сейчас Гарри Каспаров двигает те же самые слоны по электронному полю, которое реально, пожалуй, только для монстра Deep Blue. Шахматы – они и в Африке шахматы. Если бы их создатель родился хотя бы двести лет назад, его потомки до сих пор вели бы шикарный образ жизни – крайне популярная игра, знаете ли, а это очень выгодно в наше напрочь коммерческое время.



Почти десять лет назад в мире появилась первая часть сериала ***Worms***. Идея не была новой, нет. Но почему-то люди предпочли танкам, гаубицам и даже обезьянам милых кольчатых червей, обвешанных огнестрельным оружием и способных во имя одной им известной цели порвать вражескую команду в мелкие лоскуты. Возможно, все дело в юморе, но об этом история скромно умалчивает... С середины 90-х рецепт любой игры со словом «Worms» в названии (не считая ***Worms Blast***) выглядел одинаково: две и больше команд яростных кольчатых терминаторов, уровень, который можно раздолбать до самого основания, и тонны оружия. Команды по очереди обмениваются свинцовыми и тротиловыми любезностями, каждый червь в свой ход волен перемещаться по уровню в абсолютно реальном времени аж до 90-та секунд. Выживает сильнейший, проигравшие осмеиваются глумливыми комментариями на экране. Менеджмент? Нет. Ресурсы? Только бригада розовых червеубийц и патроны. Строительство?! Ты что, издеваешься надо мной? Иди вон, в ***SimCity*** поиграй.

Итак, в новой игре о червях нужно будет заниматься строительством. Строительством фортов

КАРАУЛ!

Именно. Караул. ***Worms 3D*** не были принципиально новой игрой, однако третье измерение добавило масло в огонь, заставив червеубийц по-новому взглянуть на феномен войны кольчатых ребят. ***Worms Forts*** грозит стать по-настоящему инновационной игрой. Для Worms, конечно.

Тебя не пугает слово «forts» в названии? Ты случайно не испытал приступа священного гнева? Не испытал? Вот черт. Ну да ладно. Итак, в





новой игре о червях нужно будет заниматься строительством. Строительством фортов.
Новое поколение червей выбирает крепости и форты. Крепость, в некотором роде замок – сердце любого поселения червей. Наличие двух крепостей – явный признак того, что очень скоро запахнет жареным.
Будучи управляющим червячьей крепости, тебе придется активно думать. Ключевую роль в функционировании крепости играют ресурсы (какие именно – пока неизвестно), которые нужно равномерно распределять между всеми боевыми постройками. Тут-то и кроется небольшая проблема для любого нерадивого хозяйственника. Дело в том, что ресурсы передаются от здания к зданию «по цепочке», то есть уничтожение одного строения приводит к полной потере работоспособности всех боевых укреплений, которые находятся дальше за ним. Учитывая некоторую ограниченность территориальных ресурсов, можно сказать, что вот оно, богатое пространство для экспериментов в области тактического планирования. Построил ровный ряд укреплений – жди в гости зажигательный фугас в то из них, которое ближе всего к «сердцу» форта. Остальные немедленно перестанут функционировать. Построил, напротив, разветвленную систему боевых укреплений – молодец, продержишься куда дольше.

STUFF

По неподтвержденным данным, червей лишили всего персонального оружия. Больше никаких очередей из Uzi, даже овцы больше не живут в бездонных карманах наших розовых друзей.
С другой стороны – зачем червям карманные пукалки, когда любое строение предоставляет в их распоряжение огромную стационарную пушку чудовищной разрушительной силы?
Сотрудники **Team 17** издавна славились больной фантазией. Кто первыми придумал использовать овцу в качестве оружия массового поражения? То-то же. Будь уверен, пушки в новых Worms не подкачают. Нам предлагаются: пушка обычная, метающая Очень Тяжелые Ядра; пушка фантастическая, прямиком из дешевой бульварной фантастики 50-х: шипящий лазерный луч великолепно приспособлен для разрезания розовой червячьей плоти; обезьянья пушка, метающая в противника визжащую свору агрессивных макак; всяческие пиротехнические устройства, на действие которых куда приятнее смотреть живьем, нежели читать о них на страницах нашего журнала; и, наконец, апофеоз идиотизма,

ЗАГЛЯНЕМ В СЛОВАРЬ



Форт – отдельное укрепление открытого (полевого) или закрытого (долговременного) типа впереди крепостной ограды, а с конца 18-го века до начала 20-го века – составная часть крепостных сооружений или полевой укрепленной позиции. *Словарь русского языка под ред. А. П. Евгеньевой.*

Демо-версия на DVD



WORM STORY

Несмотря на то, что во все времена (до конца 2004-го года включительно) концепция *Worms* не претерпевала значительных изменений, существует одна игра, которая никоим образом не вписывается в эстетику серии. Она была создана, конечно же, исключительно для того, чтобы заработать еще немного денег на раскрученной торговой марке. Я говорю о *Worms Blast*. Вместо того, чтобы гордо стрелять друг в друга, червяки стреляли в – о ужас! – разноцветные блоки, висящие в воздухе. Впрочем, было довольно весело.





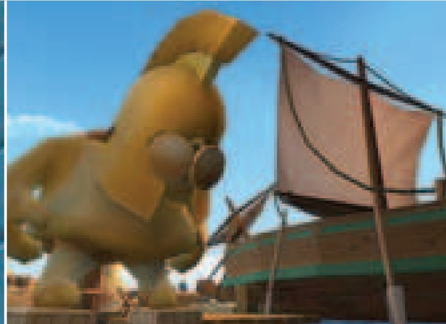
Bishop Gun заряжен и готов выстрелить.

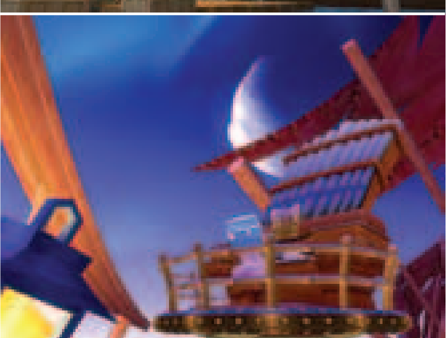


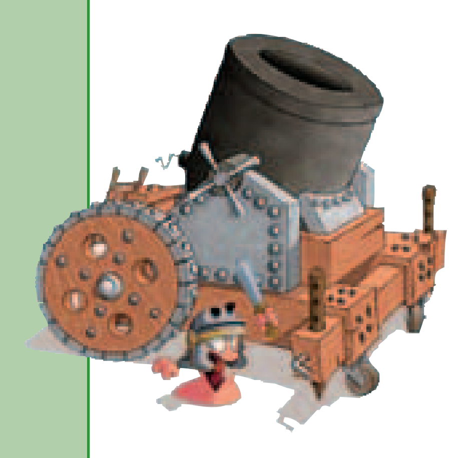
Мороз не помеха боевым действиям.



Что это такое? Я даже представить себе боюсь.







мой личный number one: «Bishop Gun», оружие дьявольской силы и поражающей способности, стреляющее донельзя возмущенным и раздосадованным представителем духовенства. Скучать, как видишь, не придется.

TAKE A LOOK

Судя по скриншотам, Forts делается на том же движке, что годом ранее был использован в Worms 3D. Нарочито мультяшные трехмерные черви в не менее мультяшных окружениях – выглядит забавно. Самые невообразимые архитектурные и смысловые комбинации при оформлении уровней послужили бы пищей для размышления любому психоаналитику, нас же они попросту развлекают и веселят. Единственное, что хотелось бы увидеть (и что мы со стопроцентной точностью не увидим) – это cell shading, который сделал бы картинку Forts еще более мультяшной. Но – увы.

Тем временем, художники Team 17 работают над максимально сумасшедшим оформлением четырех игровых «эпох» – египетской, дальневосточной, средневековой и греческой. Будет ли оружие для каждой из них различным – неизвестно. Пока что на скриншотах Bishop Gun отлично располагается в явно японском окружении. Впрочем, так куда веселее.

ВСЕ – ФИГНЯ

Все вышеперечисленное – фигня, и вот почему: Worms всегда обладали некой составляющей, объяснить которую словами было практически невозможно. Увидеть – пожалуйста. Лично я десятки раз наблюдал несколько человек, обставленных бутылками с пивом, увлеченно играющих на компьютере. До трех часов ночи. До четырех. До утра. Это были Worms, если ты не догадался. Если эти люди, а также тысячи их коллег по всему земному шару, будут продолжать ночные посиделки, но уже за Worms Forts – значит игра удалась. Иначе – никак, сколько бы интересного и нового не было в игре.

Художники Team 17 работают над максимально сумасшедшим оформлением четырех игровых «эпох»



Бегемотометательное орудие – страшная штука.

Похоже, червям не чужда магия.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, 1c@1c.ru, http://games.1c.ru



- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.













Происходящее настолько красиво, что порой кажется застывшей картиной.

Судя по всему, магия будет играть в балансе далеко не последнюю роль.

Текст: Михаил Зинченко

ЖАНР ИГРЫ	Real Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Black Hole Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года

ARMIES OF EXIGO

ПОДЗЕМЕЛЬЯ БЕЗ ДРАКОНОВ

Создается впечатление, что компании Electronic Arts уже долгое время не дают покоя лавры небезызвестной Microsoft. И вот, основательно усевшись на пьедестал с надписью «Лучшие производители спортивных игр», игровой гигант начинает в очередной раз с интересом поглядывать на чужие вотчины. Одним из первых, попавших «под раздачу», оказался исконно PC-шный жанр стратегий, причем совсем скоро нас обещают отправить в нокаут дважды. Но если к встрече с красотами *Battle for the Middle-Earth* мы в целом готовы, то выходящая осенью *Armies of Exigo* выглядит на редкость темной лошадкой.

За спиной у игры стоит небезызвестный в мире кино **Эндрю Вайна** (Andrew G. Vajna). Его студия **Cinergi Interactive** (в свою очередь подразделение его же калифорнийской **Cinergi Pictures Entertainment**) занимается проектом, который уже более двух лет куется в недрах венгерской **Black Hole Games**. Несколько запутанно, но ничего не поделаешь. Самое интересное, что ребята из Будапешта до сих пор вместе игр не делали, однако поголовно являются хардкорными игроками в ***Warcraft*** и ***Starcraft***. Не менее любопытно (учитывая личность рулевого этого обоза) и то, что идея игры не имеет никакого отношения к существующим кинолицензиям, хотя если игра завоюет популярность – экранизацию мы еще, наверняка, увидим.

Третьего измерения так и не завезли, однако и единой плоскостью дело теперь не ограничивается

ПЕРВАЯ ПОПЫТКА ДОКАЗАТЬ ОТСУТСТВИЕ РОДСТВА С ВЕРБЛЮДОМ

Список актеров в данной истории оригинальностью, честно говоря, не блещет. Налицо очередная фентези-история с тремя противоборствующими сторонами. Империя характеризуется вездесущими рыцарями, эльфами, гномами и магами. Играя за этих персонажей, нас ждет множество основательных каменных строений, возможность активно лечить юниты и неторопливая игра «от обороны». Второй стороной оказались Чудовища, объединившие под общие знамена троллей, огров, гоблинов и демонов. Поборники древних традиций и силы духа, Чудовища редко стоят на месте, так что доставят немало приятных моментов любителям быстрой позиционной игры. И, наконец, третья сторона... Нет, не угадал, это не Нежить, как ты мог подумать, это же не Warcraft! Третья сторона – Падшие. Жители подземного мира, гигантские насекомые, пад-





шие рыцари, темные эльфы и выходцы из иных измерений. Существа, завоевывающие победу организованной толпой, располагающие органическими, порой живыми постройками, живущие разрушением всего и вся. Правильно, это не Warcraft. Однако убедить себя в том, что это не Зерги, мне так и не удалось. Главным же отличием этой стратегии от множества других, с завидной регулярностью объявляющих себя «убийцами творений Blizzard», создатели называют тот факт, что боевые действия будут проходить не только на суше и в воздухе, но и под землей. И все бы ничего, да только ***Earth 2150*** и любимые многими ***Heroes of Might and Magic III*** появились на свет уже достаточно давно, уже тогда эксплуатируя идею карты-дубликата в полный рост.

ВТОРАЯ ПОПЫТКА ДОКАЗАТЬ ОТСУТСТВИЕ РОДСТВА С ВЕРБЛЮДОМ

Однако при всей спорности происходящего, любопытных моментов в игре может оказаться предостаточно. В первую очередь та самая идея двухуровневой игровой карты, предоставляющая изрядное пространство для идейных маневров. Так как каждая из сторон имеет в своем распоряжении заправских копателей (будь то шустрые шахтеры Империи или обстоятельные черви Падших), простор для действий, да и поле для патрулирования, открывается огромный. Ведь в противном случае зазевавшаяся сторона вполне может обнаружить вражеский десант прямо посреди собственной базы. Мало того, какой-нибудь пехотинец, которого основательно огреет по башке своим молотом тролль (последний, кстати, практически на одно лицо со сравнительно недавно появившимися на свет однофамильцами из ***War of the Ring***), имеет все шансы просто провалиться под землю.

Как всякая уважающая себя современная стратегия, Armies of Exigo использует понятия «опыта» и «ветеранства» для войск и героев, однако, что интересно, у насекомовидных Падших индивидуальный опыт отсутствует как явление, заменяясь опытом коллективным. Как это скажется на игровом балансе пока неочевидно, но звучит занятно. Судя по всему, учитывая более высокую стоимость существ и медленные темпы их постройки, в случае с Падшими заранее напрашивается техника максимально быстрого rush'а.

И, наоборот, в философию защищающихся Имперцев абсолютно логично вписываются

УБЕЙ СОСЕДА?



Сетевая игра обещает режимы Free-for-All, Melee, Mission и Arena. И если первые два ничем толком не отличаются, кроме того, что в одном компьютерный оппонент воюет еще с себе подобными, тогда как в другом все управляемые A.I. стороны оказываются союзниками. Оригинальностью выделяется лишь режим Arena, где основной мишенью оказываются вражеские герои. Эдакая *Diablo* в миниатюре.

ЧЕЛОВЕК И ПАРАХОД

Заваривший всю эту кашу голливудский продюсер Эндрю Вайна – личность, прямо скажем, известная. Уже одно перечисление картин, к которым он имел самое непосредственное отношение, заставит вздрогнуть любого мало-мальски смотрящего фильмы человека. Тут тебе и героическая серия Rambo, и Die Hard, и Total Recall, и даже недавний фарс Terminator 3. И это лишь самые известные названия. Впечатляет, не так ли? А вот общение с игровой индустрией у господина Вайны только-только начинается.





А вот и пресловутые два уровня поверхности.



По 200 обещанных юнитов за сторону разработчики показывать не торопятся.



Здание «Приключения Робина-Гуда».

возможности постройки баз, укрепленных от вторжения из-под земли, большого количества танкоподобных единиц и извечных для фентези-стратегий связок «рыцарь+лекарь». Образ рабочих, обороняющих базу от раннего нападения, нашел занятное, но логичное продолжение – у расы Чудовищ не только рядовые рабочие в случае напасти могут хвататься за оружие, но даже источники ресурсов и мяса, похожие на бизонов существа Borons, встают на защиту отечества.

Что еще? Предусмотрен мощный магический терраморфинг, основной целью которого будет именно перемещение определенных зон с поверхности под землю и наоборот. В дополнение ко всему, не забыто и воздушное пространство, причем некоторые летающие конструкции могут нести на себе до 12 лучников, которые в свою очередь могут атаковать цели непосредственно в полете.

Немножко цифр. Здесь все достаточно стандартно. 12 миссий в каждой из трех кампаний. Юнит-лимит установлен на уровне 200 единиц. 4 режима мультиплеера. До 12 игроков в многопользовательском режиме.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ. О ЛЮБВИ К ВЕРБЛЮДАМ

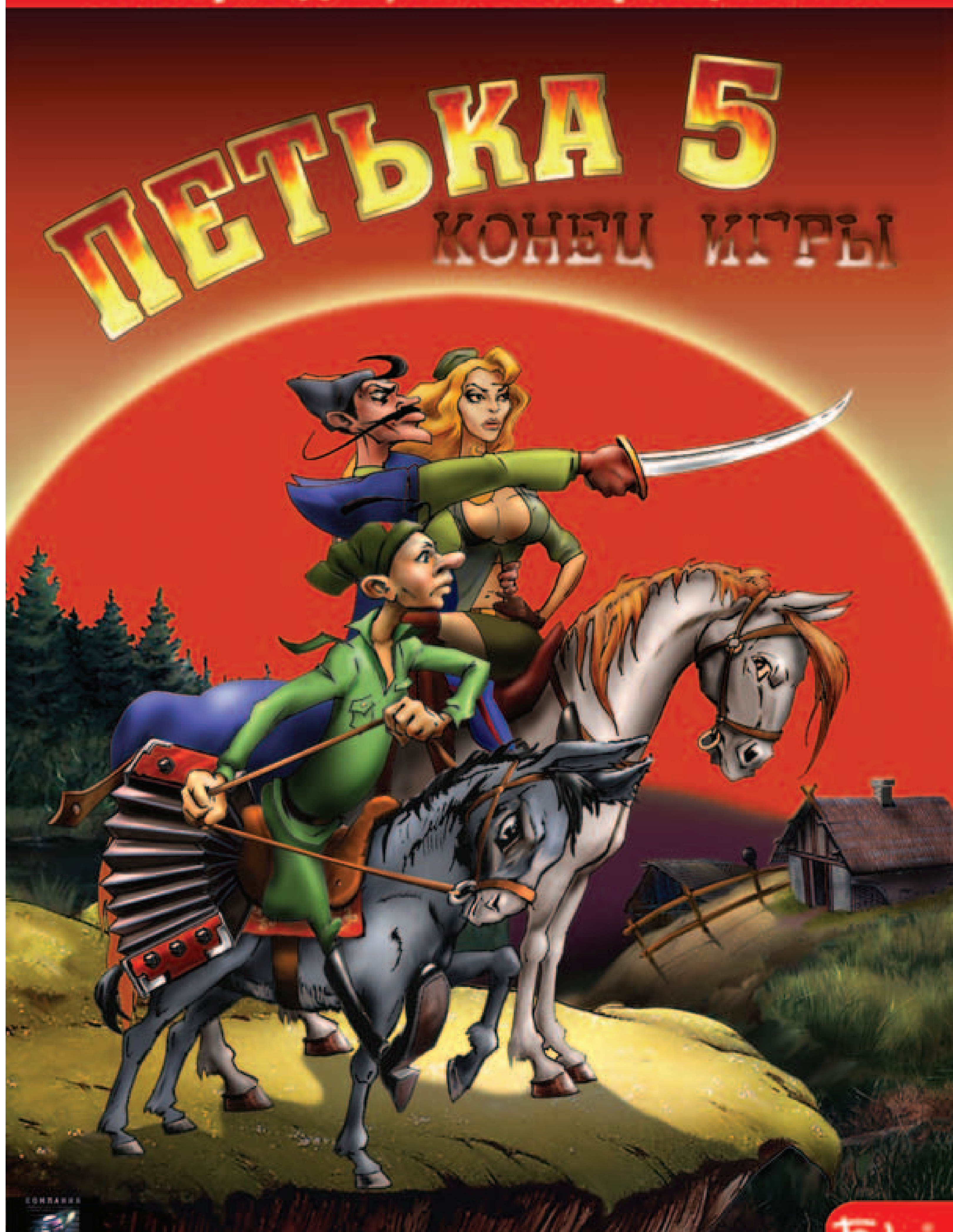
В принципе, ругать Armies of Exigo уже есть за что. Хвалить, кажется, тоже. Однако, несмотря ни на что, игру хочется просто дождаться. Посмотреть, будет ли игровой процесс хоть вполовину так же хорош, как скриншоты и видео. Полюбоваться наверняка шикарными роликами (все-таки сотрудничество с Electronic Arts и солидный бюджет – это замечательно). Найти пару занятных новшеств и сразиться разок-другой по локальной сети. А потом усесться спокойно и крепко задуматься, сколько еще претендентов на королевский трон с буковками «R» «T» и «S» появится в ближайшее время, и кому из пришедших следом таки удастся вскарабкаться наверх.

Официальный сайт самой Black Hole поражает своей легкостью и пустотой. Его фактически нет



Штурм города. На «игрушечность» домиков попробуем не обращать внимание.

Столь малый отряд не имеет шансов в подземном мире.


Они уходят, но не прощаются
ПЕТЬКА 5
КОНЕЦ ИГРЫ
КОМПАНИЯ
САТУРН
Товар сертифицирован.По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.:(095)780 90/91; e-mail: buka@buka.ru
Бука



Текст: Иван «Tordosss» Закалинский

Нашего дровосека подстрелили. Обидно до слез!

Модельки роботов очень даже ничего. Симпатичные модельки.

ЖАНР ИГРЫ	Multiplayer Action
ИЗДАТЕЛЬ	Third Wave
РАЗРАБОТЧИК	Third Wave
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.warworld.net
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года

WAR WORLD

СВЕРХТЯЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛ

То, о чем я тебе сегодня расскажу – это не просто игра. Это целая торговая марка, амбициозный проект, который не останется надолго в рамках одного жанра, а выйдет за его пределы, расширяясь и принося своим разработчикам баснословные деньги. Тысячи фанатов будут денно и нощно проводить свое драгоценное время за этим уникальным творением, тратя накопленные тяжелым батрачным трудом деньги на новые дополнения и адд-оны, ну а журналисты будут самозабвенно строчить хвалебные рецензии, окончательно ослепнув от великолепия Игры.

Честное слово, именно такой вывод я сделал из пресс-релиза совсем еще молодой компании **Third Wave Games**. Эти парни безо всякого стеснения раскрыли наполеоновские планы о том, как из бюджетного многопользовательского шутера ***War World*** будут делать сначала полноценную игру, а потом и вовсе целый пантеон проектов, выходящих даже в оффлайн. Только здоровая доля скептицизма не дает окончить это превью фразой «этой осенью родится новая звезда на игровом небосклоне». Однако, так или иначе, придется разобрать пациента по косточкам.

Телешоу не слишком богато, так что на местных аренах могут сталкиваться всего два железных дровосека

НЕВЕРОЯТНЫЙ СЮЖЕТ

Странно, но вселенная, которая обещает стать домом всем планам компании, пока что доверия не внушает. Жила-была некая империя, весьма могущественная. И была у нее отдельная планета, War World, на которой постоянно происходили испытания нового оружия и тренировки имперских солдат. Само собой, со временем империю развалили пьянство и халатность, но планета никуда не делать. Более того, вокруг нее выросло новое государственное образование (в третий раз повторять слово «империя» я уже не могу). И тогда в дело пошли телевизионщики. Эти парни решили сделать из планеты War World настоящее телешоу, сталкивая перед объективами видеокамер здоровенных роботов, вооруженных по последнему слову науки и техники.

СНОГСШИБАТЕЛЬНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Пока что телешоу не слишком богато, поэтому на местных аренах могут сталкиваться всего два железных дровосека. Кстати, не беспокойся за маленькое количество игроков, арен здесь тоже всего четыре. Да и ви-





дов оружия столько же. Как утверждают разработчики, чаще всего мы будет использовать миниган, но дадут пострелять и из минометов, дробовиков и установок для запуска самонаводящихся ракет. Что? Спрашиваешь, сколько здесь роботов, за которых можно играть? Угадай. Ну конечно четыре!

За одержанную в бою победу нашей груде металлолома выдаются местные денежки, за которые у жадных барыг можно купить сверхтехнологичные девайсы, вроде устройства для совершения высоких прыжков, сенсора движения и конденсатора тумана. Это чтобы ни ты врага, ни он тебя никогда не увидел.

РАДУЖНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Но это, конечно, не все. Ведь у игры такое будущее, что крайняя куцость ее первой версии ни в коем случае не должна смущать игрока. Прежде всего, всего через месяц после релиза War World, разработчики начнут выпускать адд-оны, первый из которых добавит новые арены, оружие и возможность изменять внешний облик подопечных железяк. В перспективе – возможность игры вшестнадцатером, новые виды роботов и другие вкусности. Один минус – за каждый адд-он придется заплатить порядка 10 долларов, но эту сумму можно скосить, пожертвовав на покупку кругленькую сумму внутриигровых кредитов.

Что дальше? Дальше – больше. Во-первых, нас ждет стратегия, в которой злобные инопланетяне захватят родную хату, а нам ее придется отвоевывать. Ну а во-вторых – карточная игра типа ***Magic the Gathering***. Причем (!!!) на некоторых картах будут присутствовать наиболее прославившиеся игроки из War World.

ЗАКРОЙТЕ МНЕ ВЕКИ?

Да нет, не стоит. Несмотря на то, что игра позиционируется как бюджетная (20$ за штуку, плюс ее придется скачать из интернета), графика у нее более-менее симпатичная. Красивые текстурки, неплохое количество полигонов в кадре, о спецэффектах и анимации пока говорить рано.

А вот о чем стоит сказать – так это об излишней амбициозности разработчиков. Пока ничто не предвещает того, что хотя бы половина их планов будет претворена в жизнь, так что нас наверняка ждет не более чем очередной бюджетный проект, на этот раз многопользовательский.

СИНГЛ



Помимо крышесносящего многопользовательского рубилова, разработчики обещают ввести в игру и несколько однопользовательских режимов. Одним из режимов будет некое аркадное действо, после которого геймеры смогут опубликовать набранные результаты в интернете, чтобы померяться друг с другом своими... достижениями.

THIRD WAVE GAMES

Официальный пресс-релиз об основании новой компании был выпущен 13 июля сего года. У истоков **Third Wave** встали сразу три ветерана игровой индустрии, **Мортен Бродерсен** (Morten Brodersen), **Джонни Кристенсен** (Johnni Christensen) и **Филлип Трэвел** (Phillip Tavel). Тебе эти имена, наверняка, почти ни о чем не говорят, однако многим владельцам приставок они должны быть известны. За плечами у этих парней такие проекты, как ***Banjo Kazooie***, ***Donkey Kong 64*** и ***Magi-Nation***.

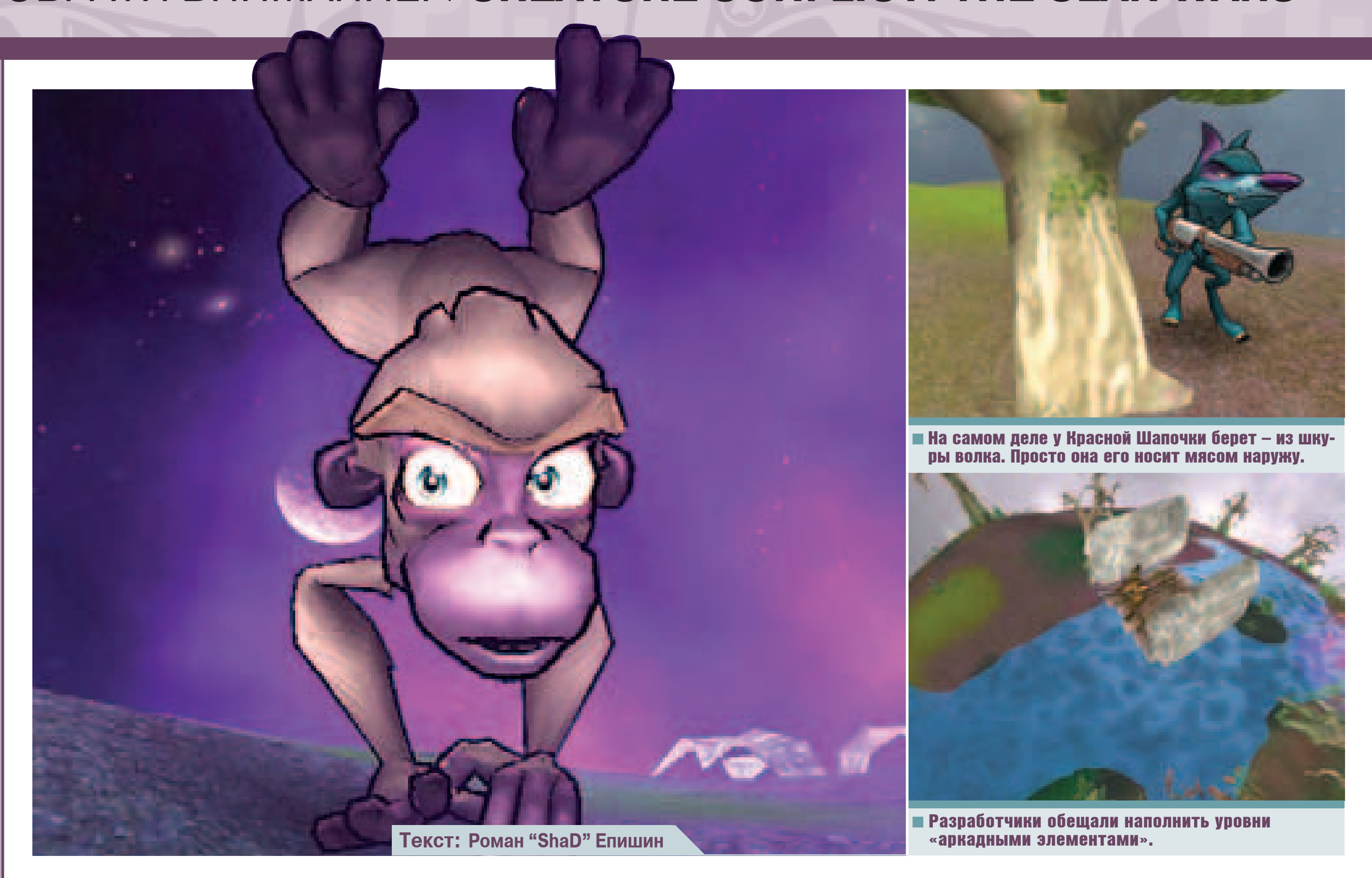




Всегда приятно разнести друга на кусочки.



Надеюсь, эти бочки не взрываются.



■ На самом деле у Красной Шапочки берет – из шкуры волка. Просто она его носит мясом наружу.

■ Разработчики обещали наполнить уровни «аркадными элементами».

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based Strategy / Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Cenega Publishing
РАЗРАБОТЧИК	Mithis Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mithis.hu
ДАТА ВЫХОДА	17 сентября 2004 года

CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

ОВЦЫ ПРОТИВ ОБЕЗЬЯН

Кто-то клонирует кусачих овец, кто-то выбивает права на клонирование человека, а Mithis не парится и клонирует червей. Не сказать, чтобы сами они плохо размножались. *Worms, Worms: Reinforcements, Worms 2, Worms Armageddon, Worms World Party, Worms Blast, Worms 3D* – вон их сколько скопилось за девять-то лет. А тут еще отдел планирования червяных семей прогнозирует рождение *Worms Forts: Under Siege!* на четвертый квартал сего года. Но ведь каждый генофонд нуждается в обновлении. И пусть смелые кровосмешения порой приводят к уродливым мутациям, кто не рискует – тот не пьет. Mithis – пьет.



СТРАУСОВ НЕ ПУГАТЬ – ПОЛ БЕТОННЫЙ!

Для начала был проведен ряд опытов над главными героями. Как ты догадался – никаких больше червей. На смену простейшим многоклеточным пришли волки, тушканчики и саблезубые овцы. Отныне они запускают друг в друга ядерными ракетами, сносят головы разрывными попугаями и не гнушаются прочих мелких пакостей. В основе всех злодеяний лежит та же баллистическая концепция, что подарила известность «червям». Только в лицо игрока теперь брызжет не нежно-розовая червяная плоть, а волосатые ошметки разных зверюшек. Разработчики пока не делятся составом бестиария, поэтому судить о зоологическом ряде предлагаю по скриншотам. Следуя незамысловатому сюжету, братья наши меньшие не на жизнь, а на смерть месят друг друга в борьбе за планеты некоей фантастической системы. Сему благородному занятию посвящена вся однопользовательская кампания.

Несмотря на полную комплектацию рогами, когтями и копытами, сражаются зверята вполне адекватным по человеческим меркам оружием, иногда применяя и sci-fi мегабластеры. События развиваются в полном 3D с соблюдением всех законов физики – от Ома до Ньютона. Это касается как аэродинамических свойств предметов (гранат, пуль, снарядов и т.д.), так и дизайна планет. Они – круглые. Да-да, прямо как в нетленных ***Populous: The Beginning*** нестареющего **Молино** (Molyneux). Разумеется, на шарике ком-

В лицо игрока теперь брызжет не нежно-розовая червяная плоть, а волосатые ошметки разных зверюшек



фортно размещается лишь несколько бойцов звериных отрядов, но не за реализмом же гоняться в клоне «червей»!

Тем более, что вся игра ориентирована на жесткий, нередко черный юмор, а идея с шарообразными планетами еще далеко не избита и очень удачна для такого проекта. Каждый сферический мир отличается ландшафтом и уникальными погодными условиями, которые не только радуют глаз, но и влияют на геймплей. Так, ветер отклоняет объекты от заданного курса (Worms 3D громко икнули). Несмотря на то, что запланировано целых 16 планет-уровней, в Mithis решили дополнительно озаботиться многократным повышением replay-ability – в игру входит генератор местности. Соответственно, одна и та же планета может предстать с разными ландшафтами.

ЧЕРВЯКИ И ПИВО – СОЗДАНЫ ДРУГ ДЛЯ ДРУГА

Почему так популярны Worms? Из-за чего хотя бы один представитель их плодовитого семейства есть практически в каждом не обделенном компьютером или игровой консолью доме? Все дело в простоте, непринужденности и возможности коллективной игры. Никогда не пробовал потратить часок-другой на «червяков» в компании друзей, подруг и пива? Уверяю, смех до колик гарантирован, особенно, если пива много. Специалистам Mithis эта фишка хорошо знакома, а потому мультиплеер в их списке «1000 неотложных дел» теснится в первой двадцатке. На круглых, аки бильярдный шар, планетах сойдутся два, а то и четыре клана игроков максимум с 8 юнитами у каждого. Правда, разнообразием тушканоиды, волки и саблезубые овцы особо не блещут. Разработчики обещают состряпать по три рядовых юнита и по одному скрытому для каждого клана. Сами же брутальные баталии текут своим чередом по вполне стандартной схеме, свежей в памяти еще все с тех же Worms. Участники по очереди получают право хода и жесткий лимит времени на деструктивную деятельность. Тугодумов здесь не терпят.

Хотя, памятуя об обновлении генофонда, а не его слепом копировании, в Mithis догадались-таки несколько освежить концепцию. Теперь мы вправе самостоятельно расставлять бойцов перед сражением и даже вручную экипировать звериных коммандос...

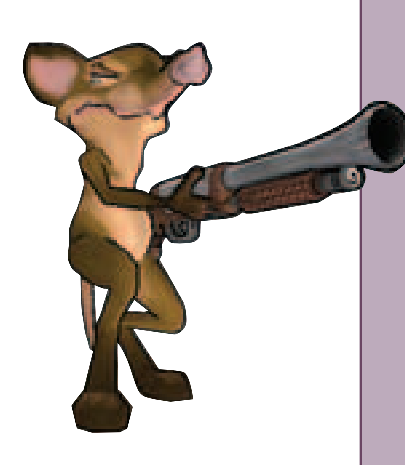
РИСК – ДЕЛО БЛАГОРОДНОЕ

...Что, впрочем, еще не гарантирует студии головокружительного успеха и отсутствия обвинений «в творческой беспомощности», «тупом клонировании» и «наглой эксплуатации идей» **Team 17**. Смогут ли лопоухие длинношерстные стать нам ближе лысых розовых «опарышей»? Ответ ищи в осенних номерах журнала.

ГОРЯЧИЙ СТУЛ

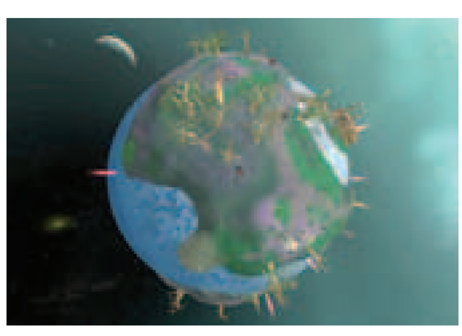


Дабы как следует поглумиться над приятелями в Creature Conflict, тебе не придется тащить их в клуб для игры по локальной сети или тратить предназначенные для пива деньги на интернет. Возрадуйся, добрые разработчики оборудуют проект режимом Hot Seat. Игрой за одним монитором, если кто не в курсе.



КОНЦЕПЦИИ С ДУШКОМ

По части оригинальности у Mithis явно есть проблемы. В рубрике «Выпущенные проекты» на сайте компании значится обнадеживающее «Они грядут». Загадочных «их» – трое: Космическая RTS ***Nexus: The Jupiter Incident***, экшен-стратегия ***Midway*** и ***Creature Conflict***. Последний явно «слизан» с ***Worms 3D***, Nexus пересекается с ***Homeworld, Hegemonia*** и десятком других космических RTS, а Midway (читал превью в прошлом номере?) чем-то похожа на ***Battlefield 1942***. Наталкивает на размышления...





Гроза зернохранилищ – хомяк с гранатометом.



Коровье бешенство не миновало этих краев.

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

ЯДЕРНАЯ ВОЙНА ИЗ ПРОШЛОГО

Беседовал: Иван Закалинский

По урокам истории ты наверняка помнишь Карибский кризис 1962 года, когда весь мир был поставлен под угрозу ядерной войны. Но тогда катастрофу удалось предотвратить мирным путем. А что случилось бы с нашей планетой, если бы мудрости глав двух сверхдержав не хватило на отказ от запуска сотен несущих смерть межконтинентальных ракет? На этот вопрос уже в четвертом квартале текущего года попытаются ответить разработчики из G5 Software в своей RTS с элементами глобальной стратегии *«Карибский Кризис»*. А сегодня они согласились ответить на парочку наших вопросов о проекте.



НАЗВАНИЕ	Карибский Кризис/ The Cuban Missile Crisis
ЖАНР	RTS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«1С»
РАЗРАБОТЧИК	G5 Software
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2004 г.

Наши собеседники:
Влад Суглобов (далее **В.С.**) – исполнительный директор компании G5 Software.
Сергей Сизов (далее **С.С.**) – менеджер проекта Карибский Кризис.
Александр Валенсия-Кампо (далее **А.В.**) – ведущий дизайнер проекта.

PC ИГРЫ: Почему именно возможные последствия Карибского кризиса стали основой для вашего проекта? Чем интересен этот сеттинг?

С.С.: Существует несколько причин. Во-первых, все мы знаем, что на период 1960-1970-х годов пришелся пик гонки вооружений между СССР и США. Это привело к появлению достаточно большого количества интересной современной техники. Игр, охватывающих этот период, можно сказать, практически нет. Таким образом, у нас появилась возможность показать новые виды техники в сеттинге, за который еще никто не брался. Во-вторых, это действительно интересный исторический момент с точки зрения ситуации, в которой оказался весь мир. Ведь человечество тогда стояло на пороге Третьей мировой войны! И это не может не заинтересовать, хотя бы из-за того, что при изучении данного факта появляется возможность предположить последствия обмена ядерными ударами. Во что бы превратился мир, если бы главы двух супердержав не договорились полюбовно? Мы предлагаем посмотреть на то, каким бы мог стать мир после конфликта 1962 года с нашей точки зрения. И здесь между реальностью и выдумкой очень тонкая грань.

PC ИГРЫ: Почему в качестве основы для проекта был выбран движок *«Блицкрига»*? Зачем использовать движок двухгодичной давности?


Высадка десанта.


Отряд не заметил потери бойцов.


В Китае все спокойно.


Танки пыли не боятся.

Ракетные установки нуждаются в постоянной перезарядке.

В.С.: Использование уже существующего движка позволяет сосредоточиться на главном – игровом процессе. По опыту: если движок делается с нуля, то, как правило, всеми его возможностями воспользоваться не удается. Может звучать странно, но такова реальность процесса разработки. А использование достаточно хорошо масштабируемой технологии позволяет максимально сосредоточиться на контенте и игровом процессе. Именно этим мы и занимаемся, и именно это мы называем «максимальной реализацией потенциала движка «Блицкрига» – все, что было в него заложено (и многое другое, что мы добавляем), будет максимально использовано при создании миссий и кампаний, чтобы обеспечить игрокам захватывающий и разнообразный геймплей.

PC ИГРЫ: Разнообразный геймплей, говорите? И какого же игрового процесса стоит ожидать от игры – тактических сражений с ограниченным количеством доступной техники а-ля «Блицкриг» или отстройки базы и «танк-раш» из какого-нибудь *Command and Conquer*?

А.В.: Игровой процесс нашей игры – это тактические сражения, ограничения в которых по технике существуют, но задаются самим игроком. Игрок принимает решение о том, какие силы бросить на выполнение той или иной задачи. Некая конструкция, логически похожая на базу, присутствует на оперативном уровне, однако отстраивать ее нельзя. Игроки смогут сами распоряжаться своими войсками, и от их решения будет зависеть дальнейший ход событий. Я бы сказал, что здесь больше ответственности.

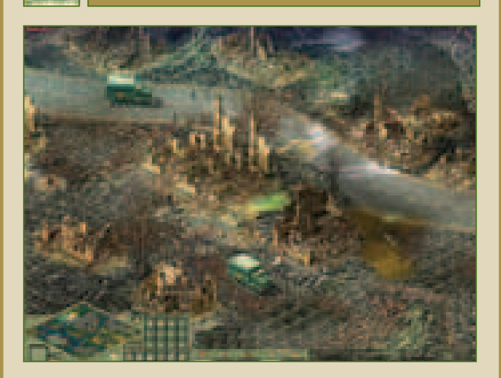
PC ИГРЫ: Когда смотришь на скриншоты, создается впечатление, что мы получим не более чем «Блицкриг» с новыми юнитами и картами. Насколько будут различаться две игры?

А.В.: Во-первых, главное отличие – это оперативный режим, который сделает игру намного интересней. Вы сами выбираете, с какого фланга наступать, сколько взять с собой танков, и т.д. Также нужно отметить совершенно новые юниты. У нас появились вертолеты, новые самолеты, ракетное оружие. Все это сделает игровой процесс более интересным. На уровне карт стоит выделить постройки того времени. На улицах появится реклама, пятиэ-


Вот так стали выглядеть города после ядерной войны.


Налет американской авиации.

СЛАДКАЯ МЕСТЬ



PC ИГРЫ: Дадите ли вы возможность в советской кампании проехаться гусеницами наших танков по бренным останкам американского Белого Дома? Увидим ли мы, играя за Америку, Кремль в руинах?
С.С.: Наконец-то вы задали этот вопрос. Кремль мы в руинах не увидим и Белый Дом тоже. И вот почему. Давайте на минуту задумаемся, что должно быть уничтожено в первую очередь в условиях любой войны. Естественно, первые ядерные удары придутся на стратегически важные объекты, среди которых числятся и столицы государств. Вместе со столицами будут навечно стерты с лица земли и отмеченные вами достопримечательности.



Нефтяные вышки. Их надо беречь. Они дают топливо.

тажки планировки того периода, и т.п.

Нельзя не сказать и о зонах заражения, которые будут не самым лучшим образом сказываться на здоровье ваших подчиненных. Иногда эти зоны станут серьезным препятствием для дальнейшего продвижения, и здесь игроку придется задействовать химические войска.

«Карибский Кризис»» – это не игра про Вторую Мировую войну. Это постапокалиптическая стратегия, обладающая рядом интересных нововведений, но сделанная на движке «Блицкрига».

PC ИГРЫ: А как будет строиться кампания? Является ли она линейной цепочкой миссий, или же в игре мы найдем некое подобие динамической кампании?
А.В.: Кампания будет состоять из глав. Главы представляют собой карту с находящимися на ней сценарными миссиями, которые необходимо пройти по сюжету, но порядок действий зависит от возможностей и желаний игрока. Также вероятны случайные столкновения с группировками противника, разыгрывающиеся на случайно генерируемых картах.

PC ИГРЫ: Насчет столкновений. Насколько важно будет использовать отточенную тактику для победы? Не получится ли так, что атака в лоб кучей юнитов станет панацеей?
А.В.: Это будет зависеть от уровня сложности. На нормальном уровне придется бережно относиться к технике, но трястись над каждым танком необязательно. Этот уровень будет отражать исторические реалии, а практика показывает, что проиграть бой можно и с большими силами. В общем, тактика будет играть важную роль. Более того, в результате введения оперативного режима некоторые миссии становятся реентерабельными: их можно будет переигрывать, что также придаст больше реалистичности. Проиграл позицию – перебрасывай новые силы, и вперед!

PC ИГРЫ: Сколько воюющих сторон в игре? Насколько сбалансированной будет игра за каждую из них?
С.С.: Сторон будет четыре: СССР, Китай,

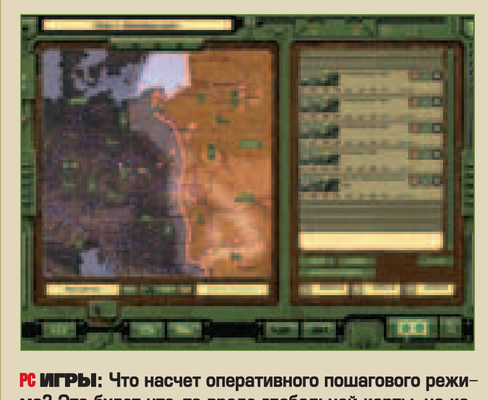


Уничтожать запасы противника – это тоже тактика.





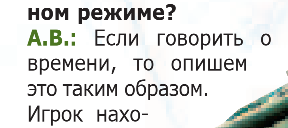
ОПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



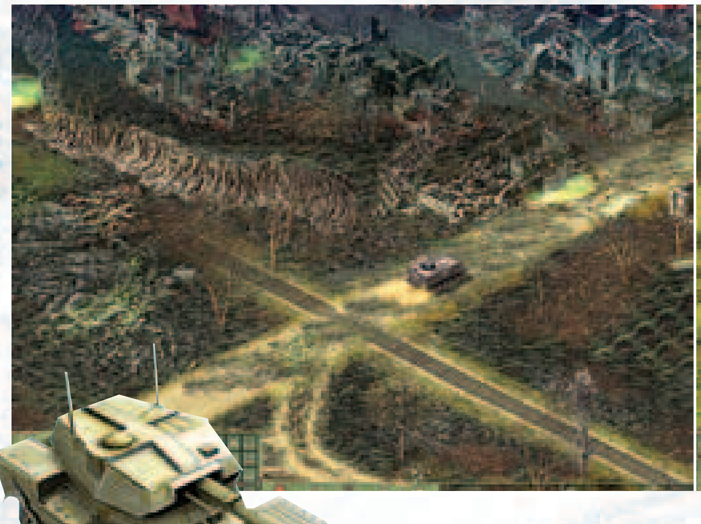
PC ИГРЫ: Что насчет оперативного пошагового режима? Это будет что-то вроде глобальной карты, на которой мы будем решать ход кампании, или нечто иное?
A.B.: Оперативный пошаговый режим хорошо известен любителям стратегий. Сравнить его можно с аналогичным режимом в игре *Heroes of Might and Magic.* Поскольку он совмещен со стандартным для RTS геймплеем, то мы упростили его, сделав ближе и понятнее любителям классических стратегий. Оперативный режим представляет собой карту боевых действий, где соответствующими значками отмечены ваши подразделения, войска врага и стратегически важные объекты.

союз США и Англии, а также объединение Франции и Германии. Мы считаем, что силы распределились бы именно таким образом. Мы приложили максимум усилий, чтобы они были сбалансированы, хотя, учитывая исторические реалии, это было непросто. На тот момент сложилась довольно интересная ситуация. В Советском Союзе наблюдался подъем в военном отношении – на вооружение тратились огромные суммы денег, а над разработкой оружия трудились лучшие умы. В результате к 1962 году техническое оснащение Советской Армии оказалось самым лучшим в мире, и это, конечно же, надо учитывать. Что касается непосредственного соперника СССР, то Соединенные Штаты к тому моменту также обладали довольно сильной армией и в чем-то даже превосходили нас. В игре США образует союз с Англией, тем самым, становясь серьезным соперником. Тем не менее, Советскую Армию я бы назвал самой сильной на тот момент.
Одной из наиболее интересных кампаний в «Карибском Кризисе» будет Китай. Во-первых, это ново, а, во-вторых, Китай интересен, в первую очередь, своими ресурсами. Конечно, техника у них в основном старая, но огромные человеческие ресурсы являются неоспоримым преимуществом. Четвертая кампания – альянс Франции и Германии – будет являться одной из самых сложных. Во-первых, территориально они находятся между СССР и союзом США с Англией. Во-вторых, с вооружением не совсем все в порядке, хотя бы потому, что в Германии после Второй Мировой войны действовал мораторий на производство оружия. И все же совместные силы Франции и Германии будут достаточно «конкурентоспособным». А вот из-за чего – можно будет узнать из игры. Мы не станем раскрывать всех секретов сейчас.

PC ИГРЫ: Вы упоминали об оперативном режиме. Каково соотношение между боями в реальном времени и стратегическим планированием в оперативном режиме?
A.B.: Если говорить о времени, то опишем это таким образом. Игрок нахо-









дится перед картой боевых действий – это оперативный режим. Игрок анализирует ситуацию, выбирает, где и как он будет наступать. Потом начинающий стратег переносится непосредственно на карту и начинает сражение. О временном соотношении трудно говорить, но точно можно сказать, что сами бои будут занимать гораздо больше времени.

PC ИГРЫ: А как насчет возможности решать проблемы мирным путем? Мы – исключительно мирный журнал о компьютерных играх.
С.С.: Интересный вопрос. Нет, мирных переговоров не будет. После того, что случилось, я думаю, вряд ли кто-то пойдет на переговоры. Мир обезумел, погрузился в хаос. Началась борьба за выживание, а здесь уже действуют совсем другие законы и единственный способ выжить – это бороться.

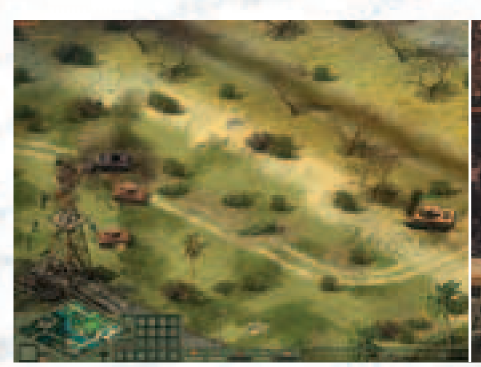
PC ИГРЫ: Касательно ресурсов: будет ли их захват полезен на практике или это всего лишь некая цель, которую надо достичь для победы?
А.В.: Ресурсы являются неотъемлемой частью игры. Их захват – это не просто некая абстрактная, а вполне конкретная цель. Ресурсы понадобятся для того, чтобы развивать наступление и модернизировать армию игрока. Например, при потере нефтедобывающих месторождений или нефтеперерабатывающего завода вы можете попасть в ситуацию, когда возникнут трудности с топливом. Судите сами, чем может обернуться для войск отсутствие горючего! Объекты нанесены на оперативную карту не для создания антуража – они имеют определенную цель. Представьте, что противник захватил ваш аэродром, а такое может быть, потому как у AI есть свои стратегические планы. В результате вы остаетесь без авиации в миссиях, находящихся в зоне действия данного аэродрома. А что значит в современной войне остаться без авиации, догадаться не трудно.

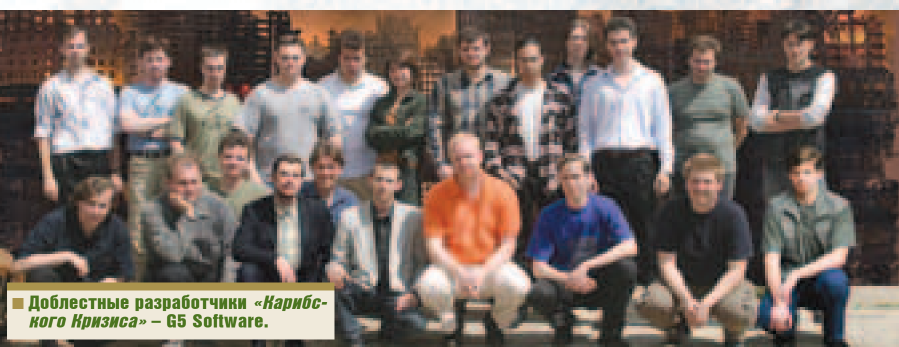
PC ИГРЫ: Не будет ли в игре ситуации, подобной «блицкриговской», когда большую часть времени мы смешивали силы врага с землей дальнобойной артиллерией, не двигаясь с места, и лишь потом добивали оставшиеся войска бронетехникой?
С.С.: Такая ситуация очень близка к реальности. Как известно, «Блицкриг» и позиционировался как игра с высоким уровнем реализма. Мы усилили некоторые элементы «Блицкрига», которые не позволят игроку безнаказанно действовать подобным образом. В этом отношении достигнут определенный баланс. Отмечу, что у каждой стороны есть свои сильные стороны и, соответственно, сражаться с ними придется с учетом этих особенностей. Все будет зависеть от того, насколько талантливым полководцем окажется игрок. Я вас уверяю, что не все так просто, и не стоит рассчитывать на примитивный алгоритм прохождения миссий.

PC ИГРЫ: Несмотря на то, что мы – геймеры со стажем и никого не боимся, хотелось бы узнать, насколько «умным» предстанет перед нами AI? Сможет ли он адекватно реагировать на действия игрока?
А.В.: Наша команда могла бы написать AI, который будет выигрывать у игрока в большинстве случаев. Задайтесь вопросом, будет ли интересно в это играть?

PC ИГРЫ: Задались – не будет. А что насчет многопользовательского режима? Появится ли возможность играть skirmish против компьютера?
С.С.: Мультиплеер в «Карибском Кризисе» будет такой же, как и в «Блицкриге». Фанатам стратегии от **Nival** будет очень легко перестроиться.

PC ИГРЫ: Изменятся ли системные требования по сравнению с «Блицкригом»? Насколько сильно вы собираетесь улучшить графическую составляющую «Карибского Кризиса» по сравнению с его «старшим братом»?
С.С.: Системные требования подрастут. По поводу графики хочу отметить следующее: она будет улучшена. Насколько – судить не нам, а игрокам. Тем не менее, мы надеемся, что это будет приятным сюрпризом для них.





■ Доблестные разработчики *«Карибского Кризиса»* – G5 Software.

БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС

НЕЧТО БЕСКОНЕЧНОЕ

Беседовал: Иван "Nemezido" Гусев

Давным-давно (так и хочется добавить «в одной далекой галактике»), когда игровая индустрия еще не была миром, в котором правит чистоган, люди создавали великие игры. Десять лет назад братья Гэллоп (Gallop) закончили первый *X-Com*, а Sirtech издала *Jagged Alliance*. Тактических игр столь высокого уровня с тех пор так и не сделали.

Год 2004. Российская студия **«Апейрон»** завершает разработку игры ***«Бригада E5: Новый альянс»***. Наши игроделы не ставят своей целью «урыть» X-Com и JA, но хотят не просто сделать игру, наследующую лучшие идеи знаменитых стратегий, но и привнести в жанр нечто новое.

Об одном из самых интересных и амбициозных проектов отечественной игровой индустрии мы беседуем с гейм-дизайнером «Апейрона» **Юрием «Yorg» Бушиным** и специалистом по сетевой игре и программистом **Дмитрием Ивашкиным**.

ЛЮБИТЕЛИ ПЛАТОНА

PC ИГРЫ: Чем уже успела отличиться студия «Апейрон» и ее сотрудники? Кстати, какой смысл вы вкладываете в название компании? Мы заглянули в словарь, апейрон – философский термин, обозначающий свойство первоэлементов, нечто бесконечное. Любите Платона?

Юрий Бушин (далее Ю.Б.): Со мной все просто. Начинал работать как журналист, затем работал над локализациями игр, после чего перешел в сферу разработки. В нашей команде в игровой индустрии (до «Апейрона») работали руководитель компании – **Владимир Уфнаровский** и главный художник – **Павел Голубев**. Остальные, как говорится, пошли в первый раз в первый класс.

Смысл в название «Апейрон» можно вкладывать разный, но в целом нам просто очень понравилось само слово.

PC ИГРЫ: Скучные представления игр всем уже порядком надоели. Давайте немного подурачимся. Вы стоите на рынке и нахваливаете свою игру...

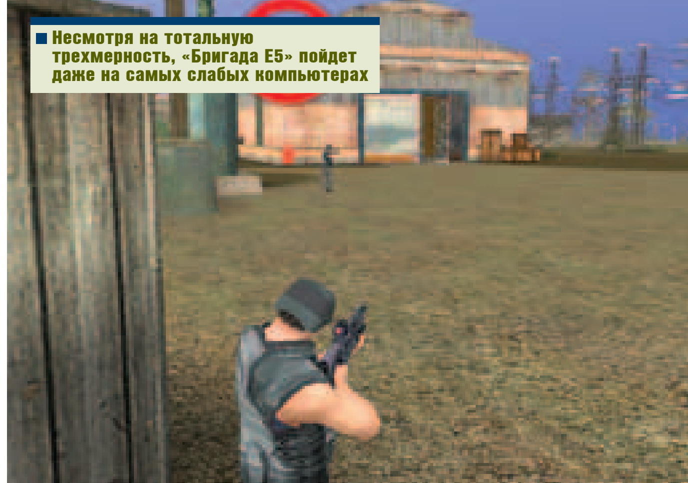
Ю.Б.: Подходи, покупай лучшую тактику в жанре (Юрий интенсивно размахивает руками)! Если же серьезно, я сходу могу назвать несколько «козырных» вещей ***«E5»***: модульный интерфейс, SPM-режим, сетевая игра, детальная работа с инвентарем и мощная система апгрейдов оружия.

PC ИГРЫ: «Бригада E5» – умная тактическая игра, коих в наше время делают мало. Почему именно такой проект возник в ваших светлых головах?

Ю.Б.: Теперь сложно сказать, почему именно «E5». Многие из нас играли в X-Com и Jagged Alliance, и эти игры нам безумно нравились. Сначала мы начали разрабатывать движок, потом оформилась концепция игры и идейное наполнение. Только после этого мы заполучили издателя (компания **«1С»**). К тому времени уже существовала демо-версия игры.

СВОБОДУ ПАЛИНЕРО!

PC ИГРЫ: Расскажите о сюжете «Бригады E5» и главном герое иг-



Несмотря на тотальную трехмерность, «Бригада E5» пойдет даже на самых слабых компьютерах



Фанатеешь от оружия? В «Бригаде E5» невероятно большой арсенал!



■ Разработчики обещают крепкий AI противников: компьютер не жульничает, но и не поддается.

ры. Какие цели движут им? Жаждет он славы или наживы?

Ю.Б.: Главный герой (один из шести доступных игроку Альтер-эго) – в прошлом человек, связанный с силовыми структурами. Так сложилось, что он становится пленником в лагере смертников. Оттуда две дороги – на тот свет или в специальный отряд, который некие загадочные силы формируют для заброски в тропическую страну Палинеро. Понятное дело, герой выбирает второй вариант. Я думаю, в такой ситуации все поступили бы также...

PC ИГРЫ: Ну, мы бы бились до конца. А можно ли пройти игру одним персонажем? Или только слаженная командная игра принесет победу?

Ю.Б.: Можно, но сложно. Впрочем, save/load творит чудеса. Мы стараемся добиться главного – персонажи должны исправно делать то, чего от них хочет игрок. Самостоятельное поведение персонажей не приветствуется, слишком уж многих геймеров это раздражает.

PC ИГРЫ: А теперь несколько слов о ролевой системе. Какие характеристики и навыки бойцов будем развивать?

Ю.Б.: Есть две группы навыков: «первичные» и «профессиональные». Первые прокачиваются со временем (сила, ловкость, мудрость – привычный набор параметров). Они



ПОЧЕМ АВТОРИТЕТ?

PC ИГРЫ: В *«Бригаде E5»* есть скрытый от игроков параметр – авторитет. Как авторитет влияет на геймплей? Кем выгоднее быть – мизантропом или подонком?

Ю.Б.: Все зависит от ситуации. Например, если у персонажа, с которым вы разговариваете, сильно отрицательный авторитет, а у вас, наоборот, сильно положительный, вы не произведете на него должного впечатления. Авторитет влияет на то, насколько охотно NPC станут выдавать квесты, определяет цену контрактов с наемниками. Даже цены в магазинах определенным образом зависят от него.







■ Из-за отсутствия action points, нет нужды заниматься микроменджментом времени действия бойцов.

ОТПУСК В ПАЛИНЕРО



Действие *«Бригады Е5: Новый альянс»* разворачивается в небольшом тропическом государстве Палинеро. В стране произошел государственный переворот, и она находится на пороге гражданской войны. Три фракции не могут поделить власть и территорию. «Подружиться» можно со всеми. С некоторыми работать немного сложнее, с другими – проще. Цель у игрока довольно банальна – заработать денег и убраться ко всем чертям из Палинеро. А сделать это без документов и средств в начале игры практически невозможно. Добьешься ли ты мира в этой экзотической стране или поможешь созданию нового диктаторского порядка – зависит только от тебя.

Пауза – неотъемлемая часть геймплея, особенно, когда ты принимаешь важные решения.

определяют «грузоподъемность» бойца, скорость реакции и прочие поведенческие особенности. «Профессиональные» навыки прокачиваются по мере их применения. Например, если ты снайпер, то по мере успешного использования навыка снайперской стрельбы, его значение повышается.

НИКАКОЙ АБСТРАКЦИИ

PC ИГРЫ: Процитируем руководителя проекта Владимира Уфнаровского: «В основе концепции игры лежит оригинальная система, получившая название SPM (Smart Pause Mode). Она успешно сочетает преимущества походовых игр и игр реального времени». Можно с этого места поподробнее?

Ю.Б.: Все просто! Игра идет в реал-тайме до тех пор, пока не происходят определенные события. На них вешается пауза: это позволяет игроку скорректировать отданные бойцам приказы и адекватно прореагировать на изменяющуюся игровую обстановку. Например, замечен враг или закончились действия у какого-либо бойца в боевом режиме игры – это важные события, и предполагается, что игрок хотел бы оценить их в паузе. В любой момент вы можете отключить паузу, игра продолжится, а ваши бойцы будут исполнять прежние приказы.

Как видите, геймплей очень близок к реал-тайму (с учетом того, что вы сами можете определить, на какие события включать паузу), но в то же время, игру можно контролировать так же, как и любую классическую походовую тактическую игру.

PC ИГРЫ: Любопытная деталь – в «Бригаде Е5» не используются action points. Вполне возможно, что геймерам будет тяжело освоиться с вашим «уникальным предложением».

Дмитрий Ивашкин (далее – Д.И.): Наоборот. Action points – это абстракция, их нет в реальной жизни. Точно так же, как в реальной жизни враг не будет ждать «своего хода». Поэтому в «Е5» действия одновременно выполняются всеми бойцами, а ходов как таковых просто нет. Опыт демо-версий показывает, такая система многим пришлась по душе.

ДУМАЙ, ВАСЯ, ДУМАЙ

PC ИГРЫ: Создается впечатление, что в «Апейроне» работают сплошь математики. Все выражается в цифрах. Вес амуниции влияет на параметры персонажа, оружие изнашивается, скорость передвижения варьируется... Вы будто «Шаттл» в космос отправляете.

Д.И.: Действительно, ведущие программисты «Апейрона» по образованию математики, но это не означает, что игроку придется исписывать тетрадки формулами. Просто «хардкор-





В игре разрушаются далеко не все объекты. Разработчики вздыхают: «Нельзя объять необъятное и сделать все!»


Палинеро – тропическая страна, оказавшаяся адом.

КРУТЫЕ СТВОЛЫ



Пожалуй, в *«Бригаде Е5: Новый альянс»* самый большой арсенал реального оружия в тактическом жанре, с высококачественными и красивыми моделями. С учетом модификаций и возможных апгрейдов оружия, арсенал насчитывает до сотни стволов. Так как игра базируется на реалиях жизни, то на пушки можно «навесить» ровно те дополнительные модули, которые можно на него поставить в реальной жизни. У оружия могут быть разные прицелы (дневные и ночные), глушители, магазины разной емкости, два-три типа боеприпасов, штык-ножи, сошки и прочие «прибамбасы».

щики» смогут найти для себя и использовать те фичи, которых «казуал» попросту не заметит.

Ю.Б.: Не переживайте, в нашей игре цифр не больше, чем в X-Com или Jagged Alliance. Да, взаимодействие многих игровых моментов в игре не такое простое. Но это внутренняя логика игры, она не утяжелит геймплей. В любом случае, мы делаем проект не для младшего школьного возраста (хотя, все может быть). «E5» – подарок для тех, кто любит подумать.

PC ИГРЫ: Подумать мы любим… Поговаривают, кстати, что в будущем власть над миром захватят компьютеры. Созданный вами искусственный интеллект поспособствует захвату?

Ю.Б.: AI'шник – дело сложное. Захвату власти он вряд ли поспособствует, хотя кто знает… Мы стараемся, чтобы искусственный интеллект достойно проигрывал игроку. Сообразно обстановке враги отступают, группируются, открывают огонь на подавление, используют гранаты и все то, что доступно игроку. Искусственный интеллект «Бригады E5» играет честно, а не «подглядывает» на карте, кто и где стоит.

PC ИГРЫ: Скриншоты вызывают противоречивые чувства. С одной стороны, трехмерность радует, с другой, модельки могли бы быть и покрасивее…

Ю.Б.: Художники сделают игру красивой настолько, насколько позволят технические возможности нашего движка. Игра пойдет даже на самых слабых компьютерах. Кое-что в игре будет разрушаться, но похождение Годзиллы и последствия этих похождений – не пример для «E5». Надеемся, игроки оценят размеры уровней, многоэтажные дома с внутренними интерьерами и смену дня и ночи в реальном времени.

PC ИГРЫ: Много ли внимания вы уделяете проработке многопользовательского режима? Присутствуют ли оригинальные находки?

Д.И.: Много! Мультиплеер разрабатывается уже давно, хотя и не с самого начала проекта. Многопользовательский режим в тактических играх – большая редкость, поэтому пришлось придумывать что-то новое, создавать геймплей «с нуля». В целом управление становится чуть ближе к real-time, но сохраняются все преимущества SPM.

PC ИГРЫ: Спасибо за то, что нашли время ответить на наши вопросы. Удачи!

Д.И.: Спасибо вам. Обязательно заходите в гости ближе к релизу.




Художники «Апейрона» стараются сделать игру красивой настолько, насколько движок позволит.

УШЛА ВЕСНА, НАСТАЛО ЛЕТО...

Нет ничего более скучного и печального, чем жизнь геймера в конце лета. Тридцатиградусная жара сопровождается полнейшим ступором игровой индустрии. Все напряглись в ожидании осени – выходят лишь жалкие поделки, давать которым какой-то приз – глупо.

К счастью, добрые дяди из **id Software** сжалились над нами и наплевали на все летние игродевелоперские обычаи. ***Doom 3*** вышел в начале августа и замечательнейшим образом скрасил наше унылое ожидание осени. К сожалению, раздел ревьюшек слишком тесен для нашего титанического гостя – ищи полновесную рецензию где-то в начале номера.

Ну а если Doom 3 тебя интересует мало, в чем лично я сомневаюсь – даже и не знаю, чем тебе помочь. Сходи в кино, почитай, в конце концов, книжки – там тоже можно найти много интересного и нужного. Осень – вот она, буквально на носу. Осталось совсем недолго...

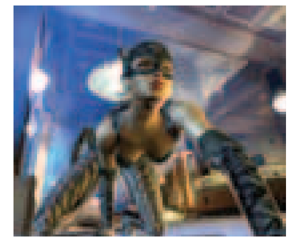




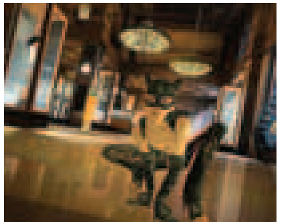
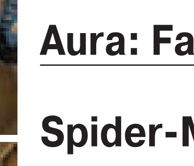
За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.







РЕЦЕНЗИИ



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

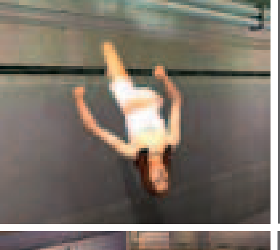
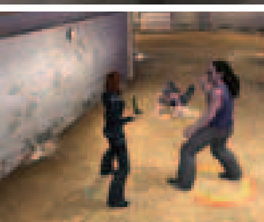
Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

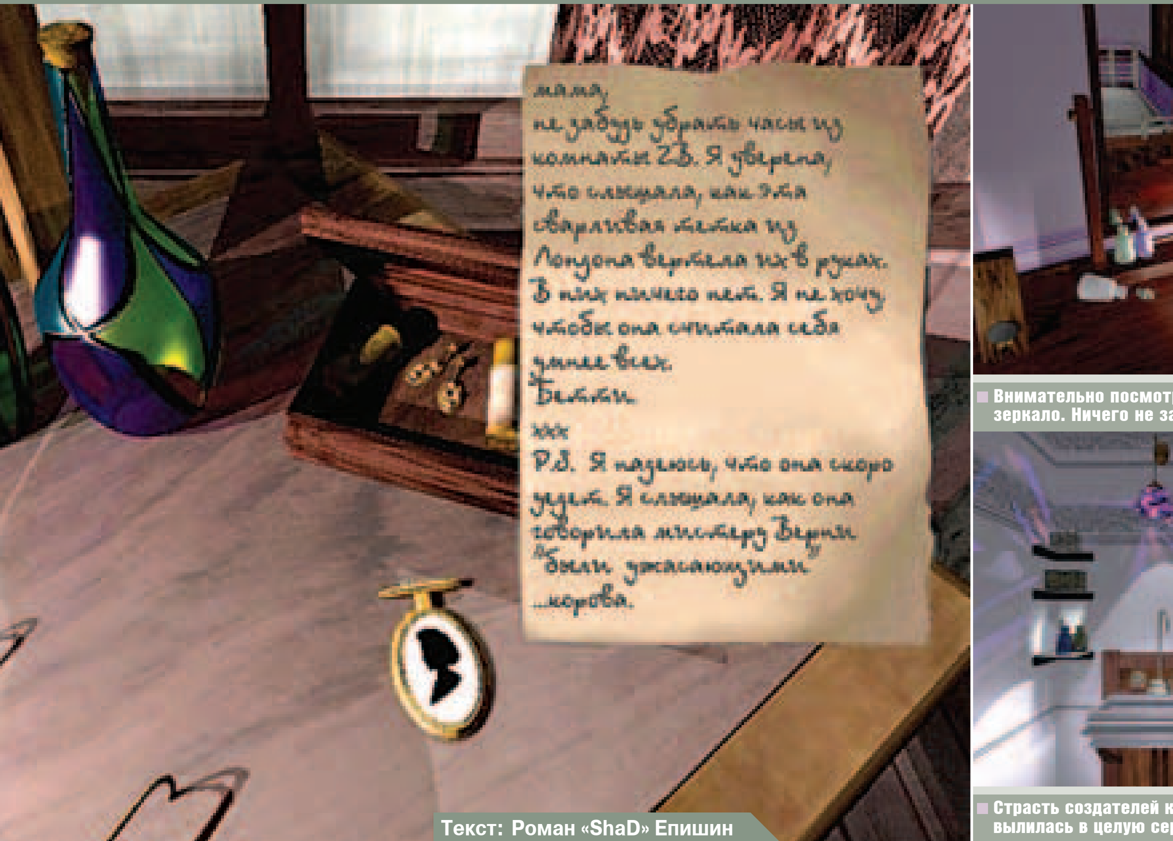
Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

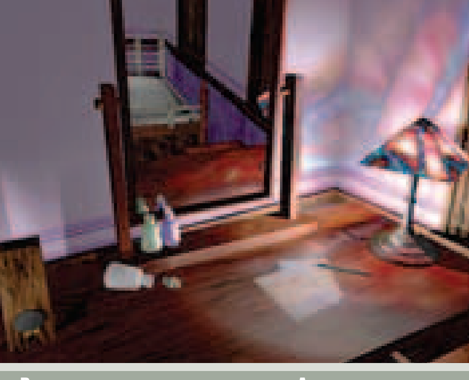
В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

DARK FALL: THE JOURNAL (ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ)

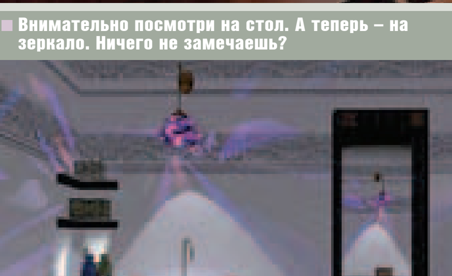
НА БЕЗРЫБЬЕ И РАК – РЫБА



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Внимательно посмотри на стол. А теперь – на зеркало. Ничего не замечаешь?



Страсть создателей к цветным светильникам вылилась в целую серию весьма эффектных локаций.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	XXV Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 233MHz, 32Mb RAM, видеокарта
ПОЛЕТИТ	Процессор 400MHz, 64Mb RAM, видеокарта
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.xxvproductions.co.uk/darkfall

Квесты бывают разные. Одни заставляют нас смеяться, другие наталкивают на размышления о судьбах мира, третьи – до поседения пугают, а четвертые просто проскальзывают мимо, не вызывая никаких эмоций. Сложнее всего разработчикам даются квесты-ужасы. История знает крайне мало примеров действительно атмосферных и по-настоящему жутких adventure-проектов. Со времен *Necronomicon* ничего столь эмоционального не выходило точно. Связано ли это с постепенным угасанием жанра, печальный финал которого не первый год пророчит игровая пресса, или дело в чем-то еще – сейчас не суть важно. Нам с тобой предстоит определить, к какой из перечисленных выше категорий относится игра *Dark Fall: The Journal*.

НЕ ИМЕЙ СТО ДРУЗЕЙ...

«Если друзья и родственники долго вам не звонят, значит у них все в порядке», – гласит народная мудрость. Золотые слова, скажу я вам! Сколько раз телефонные звонки и письма от друзей-приятелей, дядюшек, тетушек и внучатых племянников втягивали нас в душещипательные истории и смертельно опасные переплеты? Неприлично много! А с выходом Dark Fall – неприлично много плюс один.

Стройное течение твоих незамысловатых будней прервал звонок родного братца. Как и всякий среднестатистический брат, родственник звонил только в тех случаях, когда пахло жареным. И этот раз – не исключение. Занимаясь реставрацией старой железнодорожной станции и отеля в захолустном городишке Доуертон, он столкнулся с неприятными, раздражающими и мешающими работе моментами: исчезновение людей, призраки, полтергейст и прочая потусторонняя атрибутика. С чего братишка взял, что ты и только ты сможешь решить все проблемы – науке не известно, однако факт остается фактом – едем в Доуертон.

ДОМ ПО КИНГУ

Dark Fall создавался с претензией на horror. Сказать, что у разработчиков получилось состряпать леденящую кровь и пронизывающую душу атмосферу – значит немножко слукавить. Как-то уж очень буднично звучит голос мальчика-призрака, встречающего нас на заброшенной станции. Да и прочие потусторонние персонажи, не гнушающиеся обмолвиться парой фраз с простым смертным, тоже не заставляют трястись поджилки. Зато окружающий мир крайне мрачен. Приятно проводить часы досуга мы будем на захламленном вокзале и

Двери самостоятельно открываются и закрываются, свет мерцает и гаснет. И ни души! Пусто, как в разграбленной могиле

О КОМПАНИИ

■ XXV Productions базируется в Lynch Fox Wood, районе города… Доуертон! Ее бессменному руководителю – Джонатану Боэксу (Jonathan Boakes) – принадлежит львиная доля работы над игрой. На счету компании лишь один законченный проект – собственно, *Dark Fall: The Journal*, но сиквел – *Dark Fall II: Lights Out* – уже разрабатывается.





в старом отеле, который вызывает ассоциации, связанные с творчеством Стивена Кинга. Дом полон скрипов и шорохов, блуждающих огоньков и чьих-то приглушенных голосов. Двери самостоятельно открываются и закрываются, свет мерцает и гаснет, а предметы имеют свойство появляться и внезапно исчезать со своих мест. И ни души! Пусто, как в разграбленной могиле.

Разработчики здорово упростили себе жизнь, ловко оставив за бортом диалоги и взаимодействие с другими персонажами. Поскольку в основу сюжета положено исчезновение всех и вся, тебе придется в гордом одиночестве бродить из комнаты в комнату по скрипучим полам, уподобляясь местным привидениям.

Хотя у Dark Fall есть выгодное отличие от сонма аналогичных поделок. Редкий квест предлагает такое разнообразие вариантов действия на единицу времени. Большую часть игры тебе просто негде будет «застрять». Здесь не нужно идти в комнату А за ключом от комнаты В. Где, в свою очередь, совсем не обязательно менять местами тумбочку и унитаз, чтобы мистическим образом отворилась дверь в апартаменты С. В доуертонском отеле открыто практически все и сразу. Сюжет настойчиво просит нас отыскивать некие магические символы в количестве 12 штук, для чего придется порыться в пожитках без вести пропавших постояльцев. Соответственно, наткнувшись на трудную головоломку в комнате одного из них, мы с чистой совестью отправляемся в гости к другому – авось, там повезет.

Тем временем, мрачная обстановка угнетается вдобавок странными символами на стенах, не менее странными записками в самых неожиданных местах и жутковатыми фотографиями. Дело в том, что еще до игрока по отелю шастала парочка студентов, этаких

ФАКТЫ

25 часов не самого скучного геймплея

12 мистических знаков в закоулках мрачного отеля

1 коробок спичек с милым названием LUCIFER

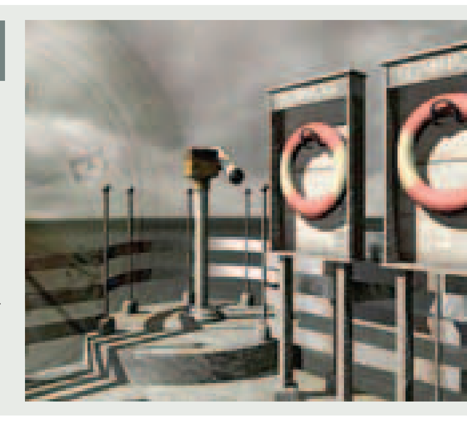
77.7 kHz частота обновления экрана во время игры

■ более 40 действительно жутких локаций



DARK FALL II: А ЧТО ТАМ ДАЛЬШЕ?

Dark Fall II: Lights Out вновь ставит во главу угла бесследное исчезновение людей. Однако в отличие от первой части игры, сиквел имеет под собой реальную основу. Нас ждет леденящее кровь путешествие в городок Треватан с целью картографирования окрестных рифов. Но разработчики уверены, что мы быстро забудем о цели визита. Ведь маяк на ближайшем острове таит в себе некую смертельную тайну! А тут еще три его смотрителя куда-то подевались. Интересно, что подобный случай действительно имел место быть на острове Фланнан близ побережья Шотландии. 15 декабря 1900-ого года экипаж проходившего судна рапортовал о неисправности маяка. Высадившись на берег, моряки нашли маяк выключенным и полностью покинутым. Трое смотрителей бесследно исчезли, оставив после себя незакрытую дверь, нетронутую, но приготовленную пищу и перевернутый стул. Судьба пропавших неизвестна до сих пор.





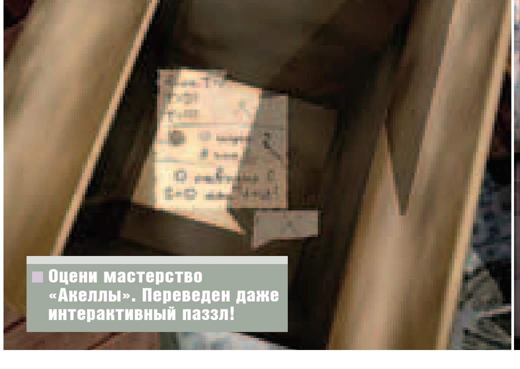
■ Таинственные знаки, разбросанные по комнатам постояльцев, – единственный путь к спасению. Но от чего?



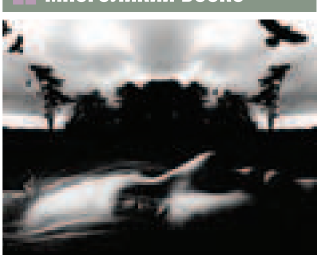
■ «Я должна отважиться выйти из комнаты. Думаю, оно ушло. Оно было за дверью». Запись на диктофоне Полли.


Головоломка с компьютером интереснее, чем в других играх, т.к. использует правдоподобный интерфейс.


Загадки различны настолько, насколько непохожи постояльцы. Кто-то увлекается астрономией, кто-то – музыкой.


Оцени мастерство «Акеллы». Переведен даже интерактивный паззл!

МНОГОЛИКИЙ БОЭКС



Несмотря на то, что за плечами XXV Productions лишь один выпущенный и один разрабатывающийся проект, назвать студию неопытной никак нельзя. Просто в сфере интересов Джонатана Боэкса лежат не только игры. В мае 2000-ого года в Лондоне прошла премьера 10-минутного психологического фильма *Detektor* производства XXV Productions. Картина снималась без звука и цвета (в черно-белом формате). А в ноябре 2003-ого Джонатан закончил работу над фото-сессией *The Twice Told Tales Of Lynch Fox Wood*, углубленной в философию и психологию.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2

«охотников за привидениями», они-то и оставили после себя немало аппаратуры и полезной информации. К поиску этой самой информации сводится большинство головоломок. К сожалению, для решения многих из них необходимо читать все записи, которые встречает главгерой. А записей столько, что порой кажется, легче было бы выпустить иллюстрированную книжку, чем игру. Однако надо отдать должное создателям, нам предстоит развлекаться не только занимательным чтением и взломом закрытых шкатулок. Есть загадки, связанные с музыкой, задействующие игру света и тени, основанные на законах физики. Играть, как это ни парадоксально, не скучно. Поклонникам жанра вообще бы впору трубить торжественные марши, если бы не вездесущее «но».

ЕСЛИ ЗВЕЗДЫ ЗАЖИГАЮТ...

Разработчики слишком близко к сердцу приняли термин «пугающий». Сотрудники компании **XXV Productions** решили пугать от и до, от действительно страшных антуражей до... разрешения! Игра издевательски запускается в 640x480 и мало, что не дает себя настраивать, так еще и понижает скорость мерцания экрана (refresh rate), чтоб жизнь медом не казалась. В итоге наблюдать художественно богатые фоны и любоваться бесхитростными спецэффектами мы будем в таком вот неудобоваримом качестве.

А что вы хотели? Агония квестов. Хотя, может, нет никакой предсмертной агонии, и все происходящее – лишь продолжительная стагнация, за которой обязательно последует ренессанс? Ведь тот же Dark Fall, при всех недочетах, никак не тянет на могильщика жанра. Пред нами типичная, средней руки адвенчура, наверняка интересная поклонникам квестов, а при удачном стечении обстоятельств и благоприятном расположении звезд – еще и остальным геймерам. А раз такие игры до сих пор выпускают, значит, это кому-нибудь нужно!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Местами действительно жутко, да и загадки встречаются интересные.
− Слишком много ненужных текстовых источников – замучаешься читать.

ГРАФИКА 5.0
+ Нехитрая графика дружелюбна к компьютеру – пойдет практически на всем.
− Допотопное разрешение 640*480 и бессовестное занижение refresh rate.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Приятно угнетающие скрипы и шорохи; высокое качество локализации.
− Призрачные голоса звучат слишком уж буднично и совсем не страшно.

ДИЗАЙН 7.0
+ Если мечтаете посетить классический дом с привидениями – вам сюда.
− На просторных локациях есть риск пропустить какую-нибудь важную мелочь.

УДОБСТВО 7.0
+ О чудо, проблемы пиксельхантинга практически нет! Да и вещей минимум.
− Самый заурядный интерфейс... Но такой ли уж это недостаток?

ИТОГО
Смелая попытка дотянуться до Necronomicon. И не важно, что не все получилось.



6.0

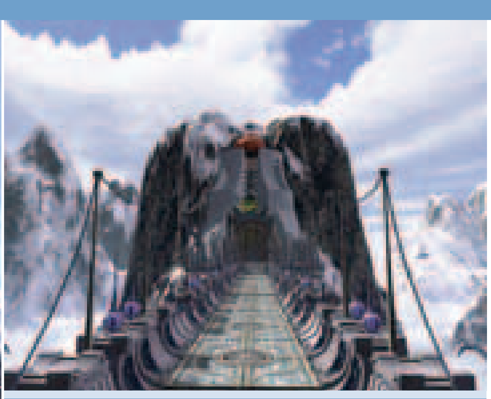


AURA: FATE OF THE AGES

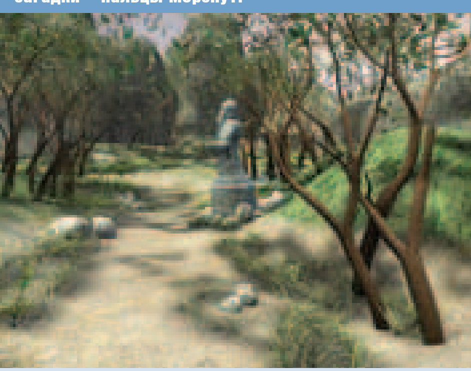
ЕЩЕ РАЗ ПРО MYST



Текст: Иван «Tordosss» Закалинский



На такой холодине особенно сложно разгадывать загадки – пальцы мерзнут.



Эх, присесть бы на травку, и черт с ними с этими загадками...

ЖАНР ИГРЫ	Puzzle-Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
РАЗРАБОТЧИК	Streko-Graphics
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (364Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.auragame.com



Распустившийся дивным цветком в начале истории игровой индустрии, *Myst* мгновенно покорил сердца миллионов геймеров своей красотой и атмосферой хитроумных загадок. И еще он показал всему миру, что и на создании игр можно делать большие деньги. А теперь нас время от времени кормят безликими и совершенно нежизнеспособными пародиями на первопроходца, от которых начинаешь плеваться уже через десять минут игры. Уставшая графика, полная вторичность, отсутствие всякой логики и свинцовая тоска – вот лишь некоторые из отличительных черт современных игр, создатели которых пошли по стопам Myst.

Ситуация стала чуточку лучше с выходом игры ***Aura: Fate of the Ages***. Да, перед нами все та же перспектива от первого лица, все те же паззлы, загадки, головоломки и затылкочесалки, что и раньше. Но все-таки у игры есть парочка особенностей, выделяющих ее из бледно-зеленой череды безликих проектов.

ОЧЕРЕДНОЙ MYSTИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ

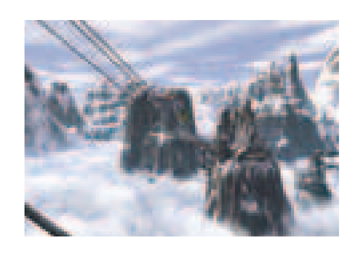
Сюжет игры, конечно же, выполнен по всем канонам жанра: в меру галлюциногенов, в меру пива с димедролом и много-много параллельных миров. Существует где-то орден Хранителей (нет, не экрана). Хранят эти парни мега-кольца (нет, не Толкиеновские). Мега-кольца, помимо общего стильного дизайна, обладают возможностью перебрасывать своих владельцев в разные миры и даже создавать собственные (конечно, нам этого сделать не дадут, иначе в игре все бы сидели на солнечных пляжах со знойными красотками вместо того, чтобы ломать голову над загадками). Плюс есть недокументированная возможность: если собрать воедино все кольца и присовокупить к ним некие артефакты, можно стать настоящим читером: бессмертным, проходящим сквозь стены, и патронов будет всегда достаточно. Короче, в плохих руках эти кольца создадут много проблем. Само собой, плохие руки находятся очень быстро, и принадлежат они местному злодею со зловещим именем Дурад (Durad). Естественно, если есть антигерой, то должен быть и герой. Зовут его Уманг (Umang), он представляет собой некоего аспиранта вышеупомянутой организации Хранителей. Бедному парню предстоит взять на себя груз ответственности за спасение вселенной и засунуть в голову

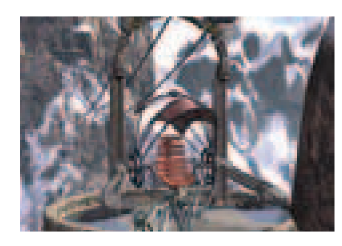
К нашему счастью, решение большинства головоломок основано на чистой логике



О КОМПАНИИ

Streko-graphics – совсем еще молодая команда, основанная в 2001 году группой энтузиастов. Ее офис располагается в Канаде, и пока что на ее счету только один более-менее крупный проект, квест *Jolly Adventures of Jimmy and Mocko*. В будущем компания собирается продолжать создавать игры в жанре Adventure.





видео-камеру, посредством которой игрок будет лицезреть волшебный мир.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Получится четыре нитки – по числу здешних миров. Первый, так сказать тренировочный: наш герой заканчивает процесс своего обучения, узнает о планах Дурада обесить свои пальцы мега-кольцами и получает задание партии: найти и отшлепать. Затем следует заснеженный мир хитроумных механизмов и навороченной техники – по дизайну этот мир больше всего походит на остальные игры жанра. Затем следует эзотерический (и не спрашивай меня, что это значит, разработчики сами так написали) мир астрономии и магии, в котором одна только мысль способна изменить судьбу нашей несчастной вселенной. Ну и под конец нас с распростертыми объятиями будет встречать последний мир, в котором от нас потребуется всего пять-шесть кликов мышью – и вот она, победа.

ЗУБОДРОБИТЕЛЬНАЯ ГОЛОВОЛОМКА

Само собой, все вышенаписанное – суета, самое главное в играх типа Myst – загадки. Здесь у Aura все, вроде бы, нормально. Налицо стандартные паззлы типа «подбери нужную комбинацию рычагов», загадки на логику и тому подобные отрады любителей подумать. К нашему счастью, решение большинства головоломок основано на чистой логике, с которой у большинства игр жанра большие проблемы. Никто не заставит нас переливать желтую жидкость в белый кондуктор, чтобы извилистый рычаг на другом конце уровня передвинул магический кристалл в боевое положение. Кроме того, разработчиками реализована продвинутая система подсказок. По ходу игры

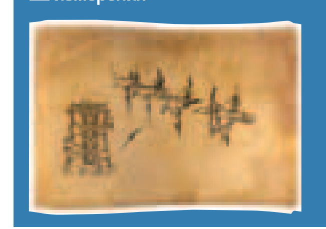
ФАКТЫ

4 разных мира

1 раз за всю игру мы увидим антигероя

1 персонаж окажется предателем

2 стандартных измерения



НЕ ИГРОКОМ ЕДИНЫМ

А еще в этой игре есть внеигровые персонажи, они же Non Playing Characters (NPC). Конечно, развернутого диалога как в ролевых играх с ними не получится – все разговоры в игре представлены видео-роликами, единственная интерактивность которых заключается в том, что нажатием любой кнопки можно «перемотать» их далеко вперед. Этого, кстати, делать не советую – зачастую из разговора можно почерпнуть очень полезную информацию, без которой ту или иную головоломку решить не представляется возможным. Помимо подсказок, NPC могут дать задание на решение очередной загадки – тоже помогает, учитывая, что пару раз за игру я просто не знал куда дальше податься. Однако без минусов, конечно, тоже не обошлось. Иногда застреваешь посредине очередной головоломки, разбив об нее лоб и сломав зубы, а всего-то надо было поговорить с NPC, с которым уже, как кажется, перетер все возможные темы.





Интересно, а броню+1 кузнец сковать сможет?



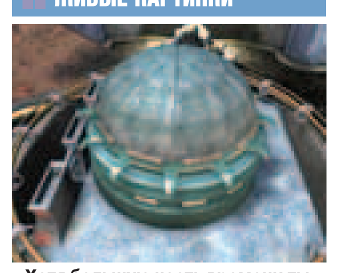
Немного напоминает мир Xen из Half-Life, а?


Величественно, ничего не скажешь.


Какой-то шутник залил грядку с тыквами цементом.


Придется совершить аморальный поступок – освободить из тюрьмы этого типа.

ЖИВЫЕ КАРТИНКИ



Хотя большую часть времени ты будешь любоваться абсолютно статичными картинками, ситуация изменится при разгадке головоломок. Разработчики анимировали каждый этап разгадки и пытаются удивить нас особо красивым мультиком, который увенчивает наши праведные труды после активизации высшей мозговой деятельности. Кроме того, переход между некоторыми локациями также будет сопровождаться полноценным видео, хотя чаще всего ты будешь просто оказываться в новом месте, безо всяких прелюдий.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.1

главному герою то и дело попадаются чертежи, которые он скрупулезно переносит в свой дневник. Чертежи представляют собой довольно прозрачные намеки, понять которые порой бывает сложнее, чем решить саму головоломку. Плюс в дневник заносится часть всех шифров, которыми в других играх нам приходилось исписывать не один лист бумаги. Здесь тоже без этого не обойдется, но хотя бы часть проблем берет на себя Уманг.

В целом, игра неплохо поддерживает баланс между очень сложными и почти тривиальными загадками, и, что важно, разгадывать оба типа – интересно.

ВСЕ ТА ЖЕ ПЕРСПЕКТИВА

Еще один аспект этого игрового жанра, который практически не меняется, – графика. Aura не стала нарушать традицию и пошла по накатанной дорожке заранее отрендеренных картинок-локаций, передвижение между которыми осуществляется одним кликом мышки. В рамках каждой локации мы вольны крутить головой на все 360 градусов в поисках «активной» части, представляющей собой очередную головоломку или переход к следующему экрану. Картинки практически полностью статичны. Единственное, что заслуживает здесь внимания, это работа художников. Как правило, в проектах такого типа эти парни стараются во всю – и тут Aura снова не стала исключением, просто посмотри на скриншоты.

О музыке и звуке что-то определенное сказать сложно – все стандартно. Разве что музыку можно было сделать поинтересней – но с другой стороны, это отвлекало бы от процесса прохождения.

Что же, ситуация ясна. Перед нами стандартный проект, стриженый «под Myst», разбавленный парой-тройкой занятных нововведений, которые, вкупе с интересными и логичными загадками, вполне могут подарить тебе приятное интеллектуальное времяпрепровождение в течение нескольких вечеров.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Логичные головоломки, хороший вызов интеллектуальным способностям.
– Иногда все-таки логика почти отсутствует, но в наличии «пиксельхантинг».

ГРАФИКА 8.0

+ Красиво нарисованные локации, качественно анимированные головоломки.
– Все-таки за окном 2004 год, и третьим измерением пренебрегать не стоит.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

+ Некоторые механизмы довольно приятно жужжат. Есть трехмерный звук.
– Персонажи озвучены не очень хорошо, музыка постная даже для квеста.

ДИЗАЙН 8.0

+ Сумасшедшие механизмы, дизайнеры со съехавшей крышей.
– Здешние миры уж больно тесные. Персонажи кажутся куклами.

УДОБСТВО 8.0

+ Отличное решение с дневником, в остальном все выполнено как обычно.
– Кому-то может не понравиться явный примитивизм местного интерфейса.

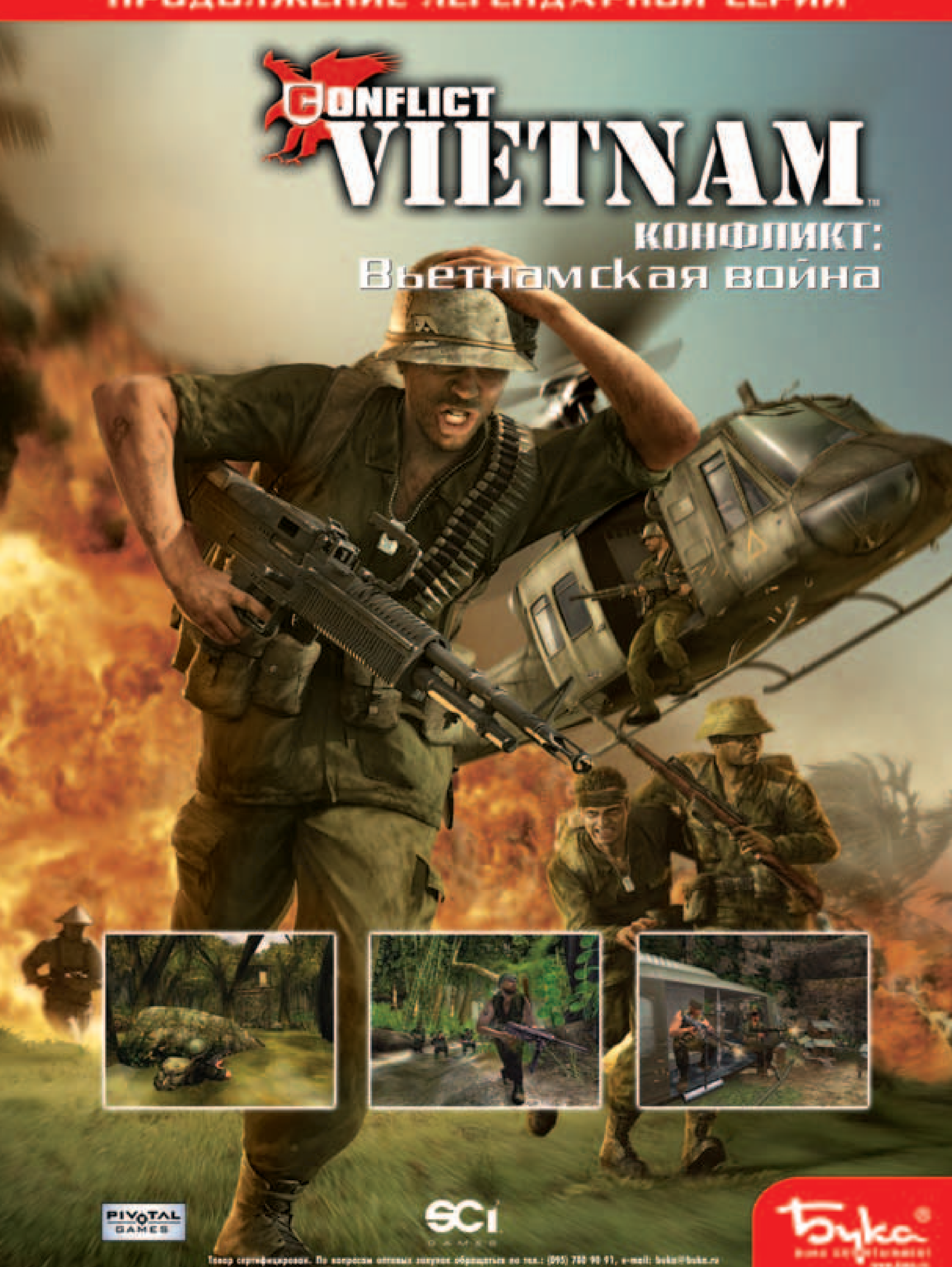
ИТОГО

Еще один квест типа Myst. Почти ничего нового, но любители жанра оценят.



6.5




ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT VIETNAM
КОНФЛИКТ: Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

SPIDER-MAN 2: THE GAME

ПОРА НАЧИНАТЬ БОЯТЬСЯ ПАУКОВ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Очередная головоломка, которая до смешного просто решается.

Паучье чутье здесь тоже есть. От игрока требуется просто нажать вовремя кнопку.

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	The Fizz Factor
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.activision.com/microsite/spider-man

Ну чего ты хотел от игры по фильму? Забористого сюжета? Великолепной графики? Глубокого игрового процесса? Ага, сейчас. Мало того, что *Spider-man 2* – прекрасный пример того, как компьютерные компании стараются заработать на известных фильмах, так она еще и сделана для детей! Никакой крови, забудь о ругани и даже не заикайся об обнаженной натуре *[как будто мы всем этим могли насладиться в фильме – Прим. ред.]*. Кстати, игровой процесс тоже иначе как детским не назовешь. Если ты интересуешься примитивными аркадами или безумно любишь Паука, читай дальше. Всем остальным рекомендую посмотреть последний абзац, рейтинг и перевернуть страницу.

Итак, мы оказываемся в обтягивающем костюме Человека-Паука, знаменитого в США борца с преступностью, сошедшего к нам на мониторы со страниц комиксов. Сюжет игры примерно повторяет сюжет одноименного фильма, однако разработчики ввели большое количество посторонних персонажей и событий. Надо сказать, если бы сценарий фильма больше походил на нашу сегодняшнюю жертву, фильм с позором провалился бы в прокате. Это даже не комиксы, это сумасшедшая нарезка всего, что у разработчиков оказалось под рукой. Впрочем, это аркада. Сюжет здесь совершенно не нужен.

ЛИПКАЯ ПАУТИНА

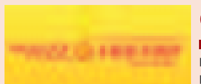
Нет, в самом деле, что можно сказать про игру для детей? Что ей не хватает глубины? Что игровой процесс разит примитивизмом? «А чего вы хотели от детского развлечения?» – ответят вопросом на вопрос разработчики и будут правы.

Тогда просто расскажу, как же ***Spider-Man 2*** играется, а дальше сам решай, стоит ли это отдать своему младшему брату, поиграть самому или сразу выбросить в окно.

Прежде всего, Паук умеет летать по городу на паутине, совсем как в фильме. Вот только прилепить ее он может не куда угодно, а лишь в четко обозначенных разработчиками местах. Еще наш супергерой умеет ползать по стенам – довольно забавная, хотя и бесполезная фишка. Помнишь ***Aliens versus Predator***? Вот здесь настолько же кружится голова, когда ты резко перемещаешься с пола на стену. Одно жаль – сверху местный город накрыт прозрачным тазом, так что на крышу особенно высоких зданий ты просто не попадешь.

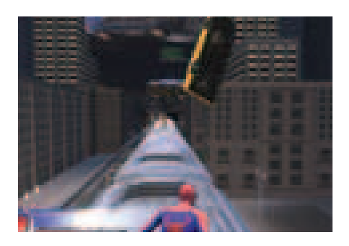
Еще наш паучок умеет прилеплять паутину к поверхностям и быстренько себя к ним подтя-

Разработчики попытались разнообразить игровой процесс размещением секретов – разноцветных пауков и сбежавших заключенных

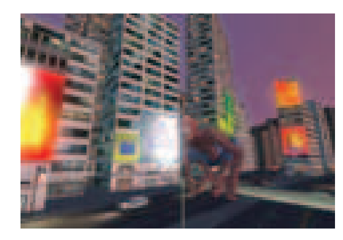


О КОМПАНИИ

■ The Fizz Factor, которой мы обязаны появлением нашего сегодняшнего инвалида игростроения, располагается в Остине, что в штате Техас. Это группа, по их словам, «людей, имеющих богатый опыт в разработке компьютерных игр», уже отличилась игрой *The Hobbit*, но, как показала практика, это их не остановило.



гивать. Довольно полезная способность, жаль только не на всех поверхностях действует. И, что самое обидное, определить на глаз, прилепится ли паутина к в-о-о-он той стене, никак не получится.
Надеюсь, от боевой системы в детской игре ты не ждешь многого? И не надо. Здесь присутствует один удар кулаком и один удар ногой в прыжке. Все. Помимо непосредственного рукоприкладства, Паук умеет выстреливать паутиной во врагов, то ослепляя, то обездвиживая их. Кроме того, с помощью паутины можно вырывать из рук врагов нечто, смахивающее на водяной пистолет, стреляющий цветастым мороженым. Опасное оружие, сразу видно.
Ну и под занавес – набив определенное количество морд, герой становится настоящим зверем, валя всех врагов с одного удара. Невероятно, а?



ДИХЛОФОС

Естественно, без боссов в аркадах никуда. На протяжении игры придется героически победить четырех антигероев, среди которых, конечно, будет и доктор Осьминог (с этим парнем придется сразиться аж три раза). Бои с этими парнями больших трудностей не вызывают: перед каждой битвой разработчики демонстрируют нам инструкцию по доведению данного конкретного босса до полуобморочного состояния, так что ты всегда будешь знать его слабое место. Несмотря на свою простоту, столкновения с антигероями неплохо справляются с задачей разнообразить игровой процесс.
Миссии практически ничем друг от друга не отличаются. Бежишь (ползешь, летишь на паутине) по узкому уровню, избиваешь до смерти десятки непроходимо тупых врагов и время от времени решаешь элементарные загадки. Окружающая Паука действительность абсолютно невырази-



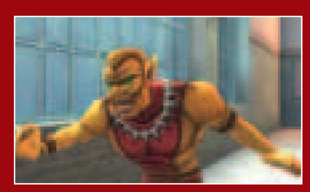
ФАКТЫ

4 антигероя из комиксов

2 раза Паука ловят на одну и ту же уловку

1 красивый уровень за игру

3 вида врагов за всю игру



А НА ПРИСТАВКАХ ЛУЧШЕ

Ты даже не представляешь, как на протяжении написания этой рецензии хотелось плюнуть на все и начать винить Activision в том, что на PC выходит жалкое подобие консольной версии проекта. Ситуация омрачается тем, что обладатели PS2 и иже с ней получили по-настоящему качественный проект, в котором Паук волен свободно перемещаться по скрупулезно перенесенному в компьютерный мир Нью-Йорку, располагает богатым арсеналом движений, ударов и комбо. Да и вообще эта версия гораздо больше напоминает нормальную игру, чем наше сегодняшнее чудо для детей дошкольного возраста. Однако Activision плюет на всех поклонников комикса и фильма, владеющих PC, и выпускает для нас игру, не достойную внимания даже самых упертых фэнов. Чем объяснить такой оригинальный ход крупного издательства, уже не один год существующего на рынке компьютерных игр, лично я совершенно не понимаю.





■ Это я, между прочим, по стене ползу.



■ Паук развлекается, как может, в мире Мистерио.



Однако, у Паука странный вкус на женщин



Самое крупномасштабное сражение за игру. Веселее некуда.

НЕ ТОТ ПАУК



Если поклонники комиксов надеются увидеть в игре любимого Пита Паркера, мне придется их огорчить – вместо него нас ждет какое-то явно подставное лицо, внешне очень похожее на Паука, но вот, судя по репликам, обладающее IQ уровня 5-летнего ребенка и способное глупо шутить буквально по каждому поводу. Я не знаю, как Марвел, обладательница прав на этот комикс, разрешила так издеваться над Пауком.

тельна и скучна: серые кварталы Нью-Йорка, заброшенные склады, безликие исследовательские лаборатории... Единственная отрада – уровень, в котором наш герой столкнется с Мистерио – некогда гением спецэффектов для кинофильмов, а ныне заурядным суперзлодеем. Просто посмотри на скриншоты: парящие в пустоте обломки города смотрятся очень эффектно.

Разработчики попытались разнообразить игровой процесс размещением секретов – разноцветных пауков и сбежавших заключенных. Честно говоря, заниматься вдумчивым поиском ни тех, ни других совершенно не хочется – никакой моральной отдачи от этого не чувствуешь, да и от планомерного нарезания врагов ломтиками отвлекаться не с руки.

ПАУЧЬИ ПРОБЛЕМЫ

К сожалению, графика проекта соответствует его общему уровню: скриншоты демонстрируют ее без всяких комментариев. В динамике все выглядит настолько же прискорбно. Несколько кадров анимации у противника, чуточку больше у главного героя, Человека-Паука, и совершенно удручающая анимация главного злодея, доктора Осьминога. На него смотреть страшно, когда он, отчаянно размахивая своими железными культяпками, несется из одной части экрана в другую.

Вот такая вот печальная игра – почти не подходящая для использования человеком, перешагнувшим серьезный 12-летний возрастной рубеж, но вполне способная понравиться братьям нашим меньшим. В этом качестве проект практически ничем не выделяется из ряда себе подобных проходных тайтлов, а вот в качестве «игры по фильму» он не выдерживает совершенно никакой критики. Скука и примитивизм распростерли свои крылья над нашим бедным паучком и обрекли его на неминуемое забвение.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	4.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Категория	Оценка		
ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0	+ Довольно забавно сражаться с боссами и летать на паутине по городу.	– Скучные уровни, вызывающие зевоту бои, ни одного намека на адреналин.
ДИЗАЙН	6.0	+ Впечатляющий уровень с Мистерио. В наличии крупицы стилистики комиксов.	– Забудь о погружении, целостном игровом мире, да и об атмосфере тоже.
ГРАФИКА	6.0	+ Года 3 назад, может, и было бы красиво. Ключевое слово – «бы».	– Корявая анимация, бедные полигонами модели, совсем никакие спецэффекты.
УДОБСТВО	6.0	+ До всех нюансов здешнего интерфейса долго доходить точно не придется.	– Некоторые движения выполнить довольно проблематично из-за управления
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0	+ Хорошо озвучены главные герои. В титрах играют композицию из фильма.	– В целом и звук и музыка сделаны с расчетом «чтобы было». Халтура.

ИТОГО

Детям, вероятно, понравится. Всем остальным лучше пойти фильм посмотреть.



4.0



Всё что необходимо настоящему "геймеру"



ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

СВЕЖАЯ СТРУЯ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



На утро нашли ее на чердаке, всю искусанную, обескровленную. Так и сгинула глупая баба.



Скорми волкодлаку черную курицу, и он тебя не тронет. А вот белыми тварь не питается, фигуру бережет.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Discus Games
РАЗРАБОТЧИК
Crazy House
ПОЙДЕТ
Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), Windows XP/2000
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb), Windows XP/2000
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.crazyhouse.ru

Не так уж много видеоквестов увидело свет за всю историю игровой индустрии. Я не говорю сейчас о так называемых эротических играх, вроде *«Рандеву с Незнакомкой»*. Эти плодятся как кролики и доживут до двадцать пятой части, глазом не моргнув. Такова уж человеческая, точнее, мужская природа. Речь идет о квестах в полном смысле слова: с сюжетом, головоломками, мини-играми и колоритными персонажами. Этим летом в их полку прибыло!

ПАННОЧКА ПОМЕРЛА!

Правда, проект ***«Вий: История, рассказанная заново»*** имеет мало общего с вышеупомянутым видео-квестом. В первый час проект вообще крайне условно можно назвать игрой. Это скорее интерактивная видеозарисовка на базе известного классического произведения. Перед нами ярко и красочно разворачивается история гоголевского «Вия» с колоритными, запоминающимися персонажами и великолепным музыкальным сопровождением. Не беда, что даже за мышь в это время браться практически не приходится. Экранизация выполнена настолько живо, а игра актеров так профессиональна, что тебе остается лишь смотреть и слушать, открыв рот.

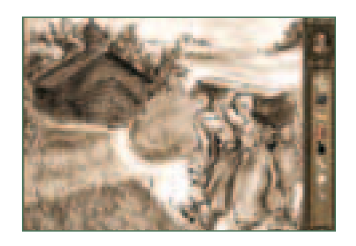
Впрочем, я готов допустить то, что некоторые из наших читателей умудрились на своем жизненном пути разминуться с классическим произведением отечественной литературы. Для справки, действия «Вия» разворачиваются на Украине в самом девственном ее виде: с чубатыми казаками, крытыми соломой мазанками, огромными жизнерадостными подсолнухами и вороватыми, вечно голодными семинаристами. Один из отроков – начинающий философ Хома Брут – становится главным героем истории. За какие такие прегрешения оказался он не в то время, не в том месте, нам не ведомо, да только напала на парня ночью ведьма лютая. Однако худосочный студент таки смог отбиться от нечистой, да еще и бока ей немилосердно намял. В общем, старушка в корчах скончалась, оказавшись в итоге и не старушкой вовсе, а юной дочерью местного пана, девушкой красивой, но с душой черною. Перед смертью чертовка исхитрилась вытребовать у своего досточтимого предка, чтобы отходную по ней три ночи подряд читал некто Хома Брут. Злоключения, таким образом, начинаются с приезда в семинарию казачьей делегации за Хомой.

Не перевелись приятные сюрпризы в игровой индустрии. Это – первая реально свежая вещь в жанре adventure за долгие-долгие месяцы



О КОМПАНИИ

Crazy House сформировалась в 2002 году, объединив опытных мэтров игровой индустрии. Профессиональную деятельность студия начала с локализации квеста *«Фантасмагория»* для Soft-Club и «Дискус». *«Вий»* – первый самостоятельный проект. Вторая игра – симулятор *«Танк Т-72: Балканы в огне»* – находится в разработке.





ПРОСТЕНЬКО, НО СО ВКУСОМ

Нам с тобой предстоит помочь бедолаге избежать участи ужина для нечисти. Сделать это совсем не сложно, благо, встречающиеся в игре головоломки крайне редко могут вызвать затруднения. Собственно, и решать-то их мы начинаем ближе к середине игрушки, когда количество занимательного видео и непосредственно игровых действий достигает соотношения один к одному. Все задачки строго делятся на две части: поиск предметов и мини-игры, третьего не дано. И это правильно. Головоломки не отвлекают от интересной истории, а только грамотно разнообразят просмотр, порой умудряясь даже развеселить. По крайней мере, своеобразный тир, где нужно швырять бутылки в чертей, пришелся мне по вкусу. Особенно памятуя, что происходящее – суть приступ «белой горячки» у изрядно набравшегося Хомы. Тебе также предстоит занимательная партия в «городки», у жителей Украины именуемые «краглями», и выполненное в виде не напрягающей аркады путешествие за осиновым колом на вершину дерева.

Взаимодействие с персонажами идет по классической схеме «поди туда, принеси то», требуя от игрока минимум наблюдательности и самые азы простой человеческой логики. Еще не стоит забывать о главном правиле классического квеста: бери все, что плохо лежит. Такая политика избавит тебя от лишних шатаний по живописным локациям. Стоит отдать должное разработчикам, в случае повторного возвращения в одно и то же место нам не нужно вновь просматривать весь видеоряд. Методичное нажатие клавиши ESC превращает неспешное путешествие в набор быстро сменяющихся картинок.

Графически все выполнено довольно бесхитростно, но, к чес-

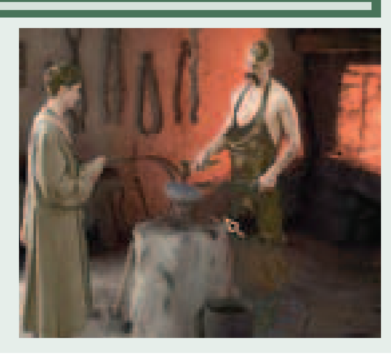
ФАКТЫ

- **3** колоритных пузатых казака
- **1** жутковатого вида красавица-ведьма
- **8** тайком выпитых кружек вина
- **3** чертика убиты в приступе белой горячки
- **1** килограмм втихомолку съеденной свиной колбасы
- более 30 игровых локаций
- более 3 часов полноэкранного видео



НИЧТО НЕ РАЗДАЕМ МЫ ТАК ЩЕДРО, КАК СОВЕТЫ

Когда соберешься пойти к кузнецу, не вздумай заваливаться с пустыми руками. Он мужик простой, но суровый, халявщиков не жалует. А что может облегчить понимание с деревенским кузнецом в отсутствие «Рондо» и звонких монет? Естественно, выпивка! За бутылочку вина здоровяк проникнется к Хоме искренне дружескими чувствами и окажет любую услугу. Учитывая состоятельность местного пана, пропажа пары емкостей со жгучей жидкостью не станет трагедией. Ключ от заветного погреба с радостью предоставит радушная кухарка, нужно лишь хорошо ее попросить. В том же волшебном погребке, имея под рукой кружку, можно хорошенько «нагрузиться», получив, таким образом, доступ к занимательной мини-игрушке. В приступе «белой горячки» Хома будет самозабвенно закидывать пляшущих чертей пустой тарой. Только не забудь за пьянством о главном – ночью в деревенской церкви тебя ждет панночка...





Костюмы – еще одна действительно сильная часть игры. Видно, что разработчики подошли к делу с душой.



Хома Брут собственной персоной.

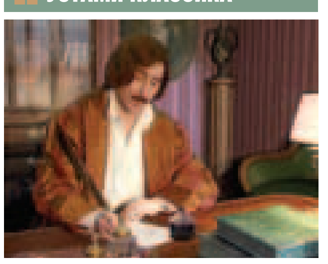


Не в каждом фильме актеры во взгляде умудряются передать боль своих героев. А тут – игра!

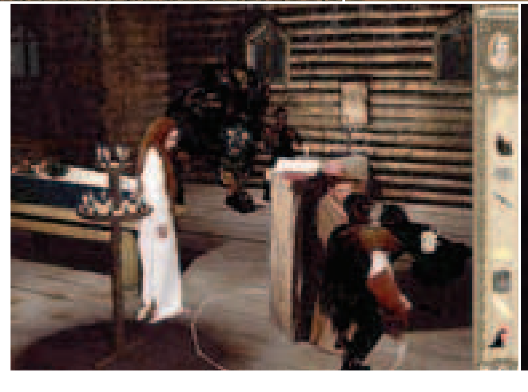


Пьянству бой, хотя истина-то все равно в вине.

УСТАМИ КЛАССИКА



«Вій – есть колоссальное создание простонародного воображенія. Такимъ именемъ называется у малороссіянъ начальникъ, у котораго веки на глазахъ идутъ до самой земли. Вся эта повесть есть народное преданіе. Я не хотелъ на въ чемъ изменить его и рассказываю почти въ такой же простоте, какъ слышалъ». Н.В. Гоголь.



ти создателей, очень аккуратно, добротно, а главное – стильно. Разработчики использовали хитрый прием, позволяющий, во-первых, отличить свое детище от других проектов, во-вторых, сэкономить место на диске. Все-таки утрамбовать три часа полноэкранного видео на два CD – это уметь надо. Открою маленький секрет: живое видео сотрудники студии **Crazy House** использовали лишь для съемки актеров, все фоны – рисованные, хотя и очень качественные.

С не меньшим профессионализмом коллектив студии подошел к звуковой части проекта. Если тебе посчастливилось видеть театральную постановку «Вия», то излишне объяснять, насколько велика роль простой речи в создании атмосферы. Национальный акцент, истинно украинские выражения, уникальное построение фраз и превосходная игра актеров буквально затягивают в игровой мир. Не скрою, даже близко не ожидал подобного, скармливая диски с «Вием» своему CD-приводу. Не перевелись, оказывается, приятные сюрпризы в игровой индустрии. Кстати, это первая реально свежая вещь в жанре adventure за долгие-долгие месяцы.

СВЕЖО!

Сказать по чести, максимальное удовольствие (и пользу!) от игры, несмотря на все ее достоинства, получат скорее геймеры младшего состава, нежели серьезная основная гвардия, живущая мечтами о ***Doom 3*** и ***Half-Life 2***. Для малышей игра станет целым путешествием в мир украинского фольклора, местами забавным, местами жутким, и неизменно увлекательным, ведь «застрять» в «Вие» практически невозможно. При этом они познакомятся с классикой отечественной литературы! Остальным же рекомендую обратить внимание на продукт Crazy House хотя бы потому, что настолько стильных, добротно и необычно сколоченных проектов сегодня мало. Тем более в жанре adventure.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Классический сюжет в отличном исполнении профессиональных актеров.
– Простейшие головоломки и мини-игры не вызывают никаких затруднений.

ГРАФИКА 6.0

+ Оригинальное решение совместить живое видео с отрендеренными фонами.
– Нечисть в финальной сцене слишком уж кукольная и совсем не страшная.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Бесподобно переданная актерами украинская речь, приятная музыка.
– Музыкальные композиции хороши, но малочисленны и часто повторяются.

ДИЗАЙН 6.0

+ Похвальное внимание к мелочам, украинский хутор выглядит как настоящий.
– Вот еще бы локации были анимированы… Увы, они в большинстве статичны.

УДОБСТВО 7.0

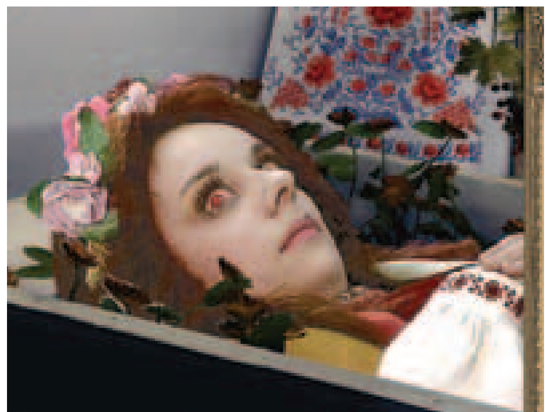
+ Традиционный интерфейс и удобное управление мышью почти безупречны.
– Иногда бывает непросто «поймать» курсором нужное направление.

ИТОГО

На удивление занимательная игра для всей семьи. Может, за такими проектами будущее квестов?



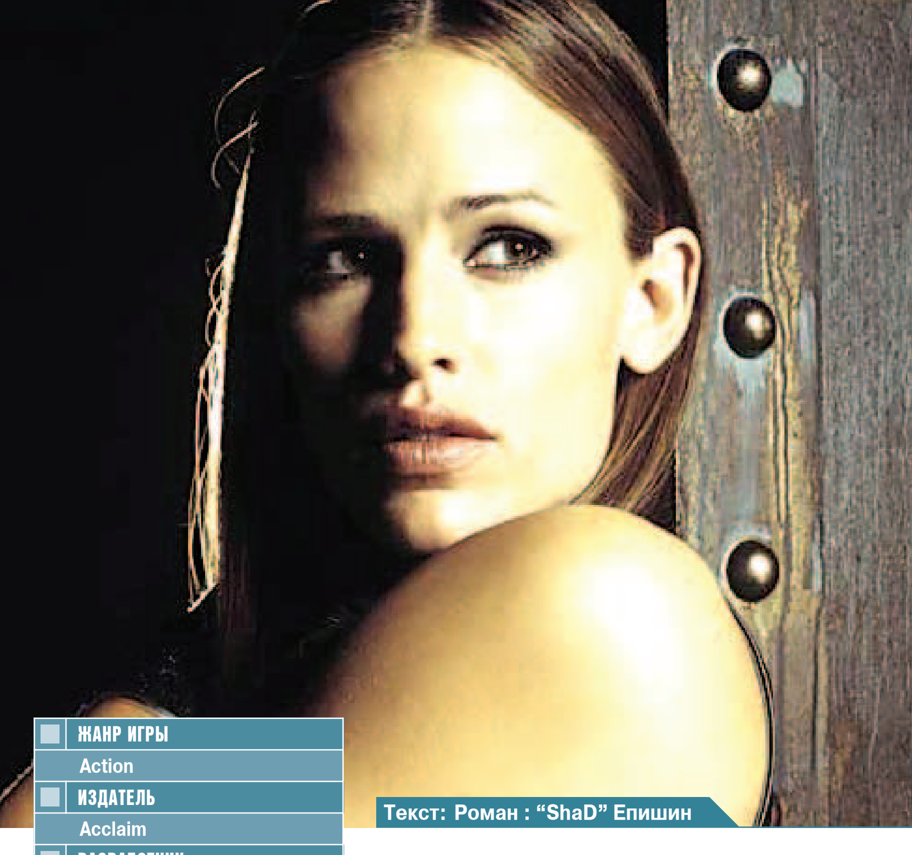
6.5




B.SOKAL
Сибирь II
1С
microids
© 2004 Microids. Продюсер и издатель - Microids. Автор и арт-директор Benoît Sokal.
Все права защищены.
© 2004 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

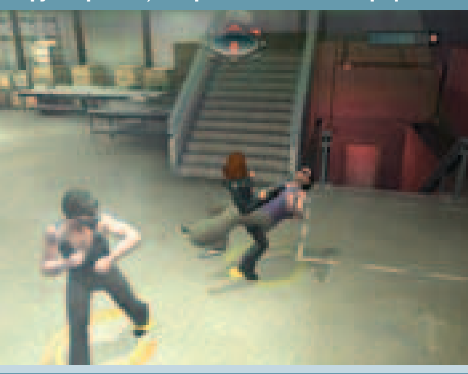
ALIAS

И ЛИЦО, И ФИГУРА, НО – ДУРА



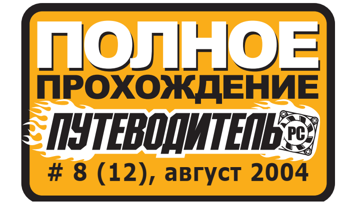


Оригинальный прием «окно в окне» не только сближает игру с сериалом, но и реально помогает в процессе.



Разворотив паховую область, нога застряла в районе диафрагмы.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Acclaim
РАЗРАБОТЧИК
Acclaim
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, Pixel Shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, Pixel Shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.aliasthegame.com



Текст: Роман : "ShaD" Епишин

Делать хит сложно. На разработку шедевра вообще нужен незаурядный талант. Как сконструировать что-то оригинальное, но в то же время не отталкивающее? Интересное, но не слишком экстравагантное? Осмысленное, но не заумное? С другой стороны, все эти вопросы можно смело выкинуть в корзину и взять на вооружение давно готовые формулы, пойти по стройным рельсам, ведущим пусть не к Олимпу и лавровым венкам, но и не к забвению в сырой могиле. Acclaim выбрала второй путь.

Формула ее успеха вполне банальна. Пара стройных женских ног в комплекте с прочими аппетитными причиндалами; толпы тупых мужланов, атакующих стройную красотку; максимум действия с мордобоем и стрельбой; минимум сюжетных заморочек; один известный сериал, легший в основу.

STARRING SYDNEY BRISTOW

«Игроизации» на этот раз подвергся телесериал **Alias**, принадлежащий каналу ABC, но уже засветившийся на российских экранах. Как водится, проект в первую (и, похоже, последнюю) очередь ориентирован на поклонников своего телевизионного собрата. Стоит отдать должное разработчикам: Сидни и все ее окружение (отец Джек Бристоу, придурковатый технический советник Маршалл Флинкман и прочие) вполне похожи на своих реальных прототипов, а закадровые голоса настоящих актеров сериала лишь усиливают сходство. Для тех, кто и само слово «телевизор» за лето успел позабыть, небольшой экскурс в историю шоу и игры. Красавица Сидни зарабатывает на хлеб участием в секретных операциях спецслужб, мотается по всему свету, незаметно проникая на подземные заводы, в частные особняки и прочие «places of interest». Там ее, разумеется, поджидают злые охранники, бездушные камеры наблюдения, закрытые двери и компьютеры, компьютеры, компьютеры. Первых нужно избить до потери пульса, вторые – обмануть, третьи – открыть отмычкой, четвертые – по-хакерски взломать. Собственно, с перечнем задействованных в игровом процессе операций ты только что ознакомился. Жаль, что из всего перечисленного лишь стрельба с потасовками справляется со своей задачей – развлекает. Хитрые и разнообразные приемы, которыми владеет Сидни, в сочетании с качественной анимацией способны обеспечить весьма и весьма занимательное зрелище. Боевая девушка ловко проводит

Меня, например, поразили почти фотореалистичные глаза, именно глаза, а не прочие выступающие детали организма



О КОМПАНИИ

Acclaim переживает не лучшие дни. Основанная еще в 1987 году компания стоит на грани сокращения штатов с последующей реструктуризацией, а то и банкротства. Ее последняя надежда – коммерческий успех таких проектов, как *Juiced, The Red Star, Worms Forts: Under Siege!* и *The Bard's Tale* в 2005 фискальном году.







броски, активно молотит стройными ножками и профессионально выхватывает у супостатов огнестрельное оружие. В качестве подручных средств уничтожения могут использоваться швабры, бутылки, мясницкие тесаки, незаряженные дробовики и прочий хлам, коим щедро усыпаны уровни ***Alias***.

Куда прозаичнее обстоит дело с мини-играми, призванными разнообразить чистый драйв и внести в него толику смысла. Взлом любого PC и вскрытие замков не замедлят общего действия даже на 30 секунд – настолько все банально и просто. Не найти тебе отдыха и в заявленных разработчиками stealth-элементах. К каким бы ухищрениям не прибегала героиня – ее все равно заметят. Не камеры – так охранник, не охранник – так камеры. AI всевидящ и отлично слышит, только дерется плохо – что и спасает. Игра, таким образом, напоминает скорее рукопашный ***kill.switch***, нежели легендарный ***Splinter Cell***, который действительно достоин звания "stealth action".

ПОЛИГОНАЛЬНЫЕ ПРЕЛЕСТИ

Графически Alias едва дотягивает до средней планки. Да, анимация, безусловно, хороша, как хороша и главная героиня. Меня, например, поразили почти фотореалистичные глаза – именно глаза, а не прочие выступающие детали организма. С другой стороны, на второстепенных персонажах разработчики явно отдыхали. Хотя и лицо самой Сидни нет-нет, да пересечет уродливая межполигональная щель – жуть, как страшно. Также не совсем ясно, почему от ударов по человеческим физиономиям летят искры. О западающих друг в друга полигонах уж и говорить-то както неудобно. Правда, подобными багами страдает лишь PC-версия проекта, в то время как консольный оригинал не несет потерь на этом фронте. Управление и работа камеры на *PS2* и *Xbox* тоже не в пример лучше. Нам же с тобой частенько придется лицезреть мелькающие на границе экрана конечности, потому что камере, видите ли, вздумалось посмотреть в другую сторону. Также будь готов тупо тыкаться из стены в стену, заставляя непокорную Сидни переставлять ласты в нужном направлении. Учитывая приставочные корни проекта, надеюсь, нет необходимости отдельно упоминать о сохранении игры лишь в специальных местах?

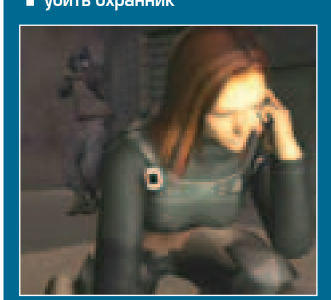
DÉJA VU?

Не могу избавиться от ощущения, что уже когда-то писал этот текст. Или читал... Или писал и читал одновременно. Дело тут вовсе не в déja vu, постоянном недосыпании и передозировке кофе. Просто Alias – рядовой типично консольный экшен, созданный по мотивам в меру известного сериала. Кстати, если хочешь вникнуть в сюжет – смотри фильм. Без этого ни смысла отношений героев, ни их пафосных целей тебе не постичь. От подобных малобюджетных поделок наш пациент выгодно отличается лишь бедрами, глазами и грудью главной героини. Однако в виртуальном мире хорошая фигура – еще не залог успеха. Тем более – в таком жанре.



ФАКТЫ

- **9** гаджетов в арсенале Сидни: от отмычки до модема
- **7** экстравагантных нарядов на все случаи жизни
- **15** зарядов в полуавтоматическом пистолете-пулемете MP.5
- **30** секунд максимум уходит на решение одной головоломки
- **1** швабра, которой меня пытался убить охранник

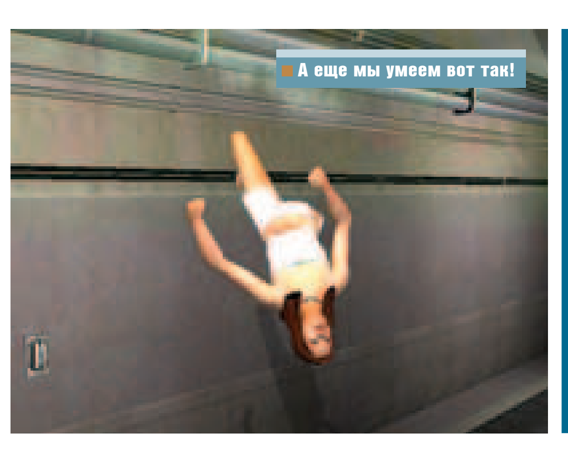


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

+ Удачное сочетание стрельбы и рукопашной с применением подручных средств.
– Рассчитанный на знатоков сериала сюжет, плохо сбалансированный AI.

ГРАФИКА 6.0

+ Аниматоры смогли передать грацию женского боя, реалистичные глаза.
– Обжора Сидни слопала все ресурсы – остальные модели угловаты и скучны.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ Голоса из фильма, музыка из фильма, заикание Флинкмана – и то из фильма.
– Типичные «бац-бац-бац» и «тра-та-тата» набили оскомину года три назад.

ДИЗАЙН 6.0

+ Эффектный прием «окно в окне». Стильно и не так старо, как все прочее.
– Заводы, склады, казино... Уровни неоригинальны и бледны – изюма нет.

УДОБСТВО 6.0

+ Беспорядочное кликанье превращается в удивительные комбинации ударов.
– Ты – сам по себе, камера – сама по себе. И черта с два ее настроишь.

ИТОГО

Без милой симпатяги в главной роли игра не получила бы и половины этого.



5.0

CATWOMAN

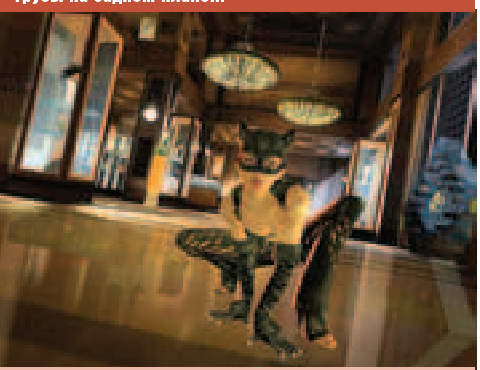
ЖЕНЩИНА-СКАЗКА



Текст: Илья Зибирев



Очень символично – черный латекс, заводские трубы на заднем плане...



Музей – отличное место для разборок. С такой кошечкой...

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts UK
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us

Известный в некоторых кругах художник циркулярной пилой по барабанным перепонкам Масами Акита однажды решил сорегинальничать. Купил подержанный «Мерседес» и поместил во встроенный CD-проигрыватель одно из своих многочисленных творений. При включении зажигания внутренности немецкого авто наполнялись замечательными звуками белого шума пополам с дьявольской долбежкой паровым молотом по голове похмельного токаря. Прекратить это можно было только одним способом – выключить зажигание. Автомобиль был заявлен как сильно-limited edition того самого творения японского мастера.

Перформанс этого гражданина дает нам понять, насколько все непросто в этом мире. Игра *Catwoman*, к сожалению, демонстрирует то же самое.

Начало настораживает. В меню на весь экран демонстрируются прелести женщино-кошки **Хелли Берри** (Halle Berry), а столь необходимые пункты меню загнаны куда-то вниз. Громкость звука регулировать нельзя, зато прямо над сиротливым пунктом «New game» происходит наглядная демонстрация интересных частей тела нашей будущей героини. Розово-фиолетовые тона, латекс, звездочки – все именно так, как нужно. Уровень положительной идиотии соответствует ожиданиям.

СУМАСШЕДШИЙ ДОМ

И никак иначе. Комиксам, однако, простительно и не такое – многие ли могут без смеха смотреть на парня в красно-синем трико, который наворачивает круги вокруг земли? Многие. А все потому, что в комиксах можно все. Поэтому сделаем вид, что так и должно быть.

Застенчивая девушка **Пейшенс Филипс** (Patience Philips) работает дизайнером в фирме, производящей косметику, и страдает явным комплексом неполноценности. В жизни бывает всякое. Пейшенс, например, внезапно узнает, что в ее конторе творят страшное Зло, и попутно становится женщиной-кошкой. Революционные изменения в жизни Пейшенс приводят к тому, что из забитой дурочки она превращается в существо со странными представлениями о морали, нравственности и законе. Гуляет сама по себе – как кошка. Кошка – супергерой, так что бандиты просто не могут не получить по голове. Все-таки, комикс.

Женщинокошка умеет бить аж в четыре стороны, пользовать свой чудесный кнут, ползать по стенам и вовсю махать ногами

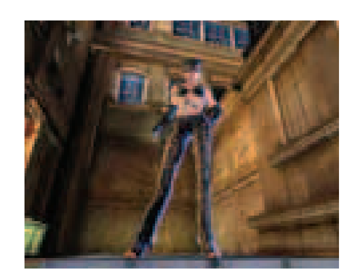
СТРАШНОЕ

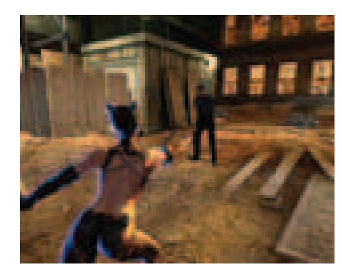
Пришло время вновь вспомнить о том самом «Мерседесе». Catwoman – отличное,

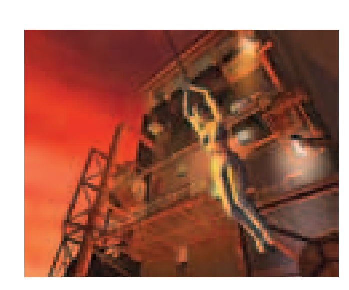


О КОМПАНИИ

Electronic Arts – монстр игровой индустрии, выпустивший такое количество игр в самых различных жанрах, что не знать ее просто непростительно. У компании множество различных подразделений. Самое известное – EA Sports, ответственное за все лучшие спортивные симуляторы современности. *Catwoman* создана в английском подразделении EA и, конечно же, в сотрудничестве с Warner Bros., создателями фильма.







простое и понятное развлечение, пользоваться услугами которого практически невозможно.
С одной стороны – симпатичное, без претензий, но очень качественное исполнение всего и вся. Хороший звук, правильные спецэффекты, стильные заставки – хоть и не из фильма, а на игровом движке.
С другой стороны – два дьявольских монстра, которых разработчики зачем-то натравили на несчастную женщинокошку. Первого монстра зовут Камера. Этот мерзавец притаился за спиной нашей героини и делает все возможное для того, чтобы ты видел совсем не то, что тебе стоило бы увидеть. Хочется рассмотреть филейные части красавицы-Пейшенс? Будешь смотреть на косяк двери. Хочется нормально разглядеть очередного бандита? Рассматривай затянутые в латекс ягодицы. И так всегда. Совершение любого, даже самого простого действия в игре, – тяжелый, изматывающий труд. Особенно если учесть тот факт, что большинство супостатов не достаточно просто завалить: одного нужно выбросить из окна, другого – сбросить в мусорный бак. Словом, придется вовсю выполнять волю сценариста.
Второго злодея называют Управление. Женщинокошка умеет бить аж в четыре стороны, пользовать свой чудесный кнут, ползать по стенам и вовсю махать ногами. И все это – с помощью numpad и пары специальных кнопок. Революционное Управление, особенно когда координирует свои действия с Камерой, способно творить чудеса: несчастная Пейшенс мечется по комнате, пытается взобраться на стену, совершает невообразимые кульбиты в воздухе – а посреди комнаты стоит недоумевающий бандит. Пейшенс пытается ударить его уже две минуты...

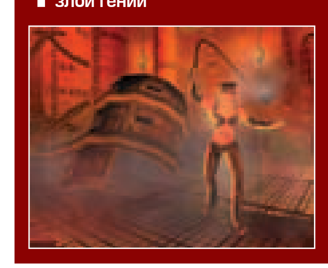
ЕСЛИ БЫ...

А всего-то нужно было – сделать нормальную камеру а-la ***Tomb Raider*** и привязать к веселой дамочке стандартное управление. Не факт, что получилось бы нечто сногсшибательное, но качественный продукт «по мотивам» получился бы совершенно точно.
Ведь игровой процесс ненавязчив, прост и развлекателен. Никаких тормозов, хотя графика красива, покрыта обильным слоем трехмерной косметики и радует глаз даже сейчас, вопреки злой Камере.
Сегодняшний наш рассказ был с моралью. Мораль такова: хороших игр по мотивам фильмов не бывает. Бывают третьесортные поделки, чтобы срубить еще немножко бабулек, и бывают игры-недоразумения. Catwoman как раз из последних. Не очень понятно, что мешало ее создателям немного подумать, прежде чем снабжать свое детище монстроузной парочкой бонусов, описанных выше, но факт остается фактом: без содрогания в этот «Мерседес» не сядешь. И если у творчества Масами Акиты есть много верных поклонников, то играть в Catwoman я бы не стал рекомендовать даже ярostным фанатам фильма/комикса. В мире есть много куда более увлекательных и интересных занятий.

ФАКТЫ



4 направления удара
1 смертоносный кнут
3 «специальных» кошачьих чувства
1 традиционно злой гений



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.8



Обиженным не уйдет никто.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ По задумке авторов женщина-кошка не должна скучать ни минуты, но...
– К сожалению, недостатки управления делают игру крайне раздражающей.

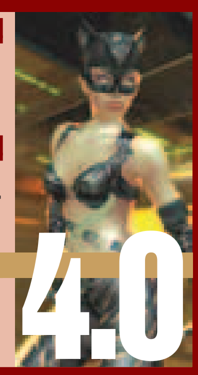
ГРАФИКА 6.0
+ Симпатичная картинка, сдобренная спецэффектами, совсем не тормозит.
– Любители сверхсовременных технологий, скорее всего, будут разочарованы.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Добротная озвучка, нормальная музыка – этим сейчас никого не удивишь.
– Никаких недостатков, не считая небольшого разнообразия звуковых эффектов.

ДИЗАЙН 2.0
+ Все происходящее на экране выглядит достаточно стильно и интересно.
– Игру убивает идиотское управление и кривая камера – играть невозможно.

УДОБСТВО 2.0
+ Авторам можно поставить в заслугу попытку сделать оригинальное управление.
– Заслуга, впрочем, небольшая – управление хоть и оригинальное, но неудобное.

ИТОГО
Потенциально забавная игра по фильму, убитая кривой реализацией.

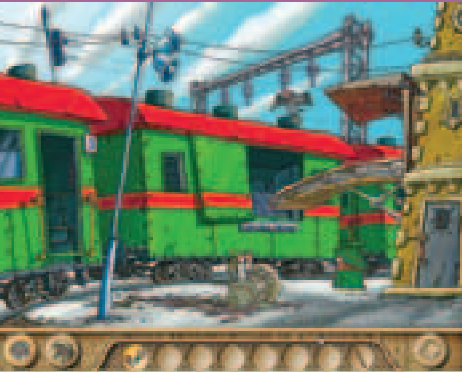


4.0

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

МАСШТАБИРОВАНИЕ





Классическая пост-советская железнодорожная станция: каждый видел такую хотя бы раз в жизни.



В «Колобках» не бывает необычных сцен и событий: подумаешь, кенгуру сидит посреди улицы...

ЖАНР ИГРЫ	Puzzle-Quest
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	K-D Lab
ПОЙДЕТ	Процессор 233MHz, 32Mb RAM, видеокарта
ПОЛЕТИТ	Процессор 400MHz, 64Mb RAM, видеокарта
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	games.1c.ru/pilots

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC # 9 (13), сентябрь 2004

Текст: Константин Инин

Появившись в тысяча девятьсот девяносто... в общем, не помню, но было круто, *«Братья-Пилоты»* произвели фурор. Шестнадцать уровней, два клевых героя и один сейф, который не могла открыть вся страна. Плоская картинка, разные реакции Шефа и Коллеги на одни и те же объекты, сугубо предметные паззлы (повернуть, толкнуть, взять, применить). Нечеловеческий успех, народная любовь.

Я не хочу брать первых «Пилотов» за отправную точку при разговоре о третьих. Это получается само. Третьи «Пилоты» – это вновь плоская картинка, разные реакции героев на объекты, предметные паззлы. Шеф и Коллега. Притворяться, что мы не помним их, просто бессмысленно.

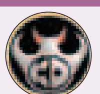
Хотя, конечно, новые времена обязывают измениться даже классический паззл.

ПОДАЧА

Задачу превращения старых Пилотов в современных разработчики решают нехитро, но вполне эффективно. Количество уровней не меняется – вы не поверите, их ровно шестнадцать. Не становятся принципиально более сложными сами уровни. Классический геймплей прекрасно оформляет традиционно «непринципиальный» сюжет: где-то в Тасмании что-то стряслось со слонами. Слоны полосатые, мы с такими уже сталкивались. При известии о проблемах у полосатых слонов Пилоты мчатся на помощь. Путь их прерывается неприятностями: разбился самолет, сломалась машина, сломалась машина второй раз, закрыта граница – надо решать. Пилоты болтаются по экрану, жонглируют предметами, устраняют препятствие и двигаются навстречу следующему.

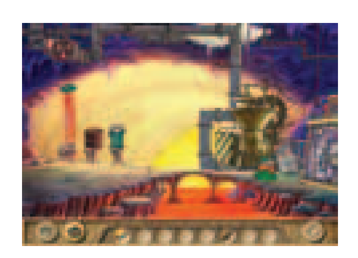
Вроде бы, совершенно та же история. Но немного назад отъехала камера – и изменился масштаб. Игра стала казаться больше: неважно, сколько на экране рабочих объектов, достаточно того, что от края до края герой делает в полтора раза больше шагов. Точно так же создают волшебный эффект объема дополнительные экраны на многих уровнях: больше места – больше времени и больше раздумий. Наконец, к уровням «предметным» добавлены самые настоящие паззлы. Здесь герои превращаются в обычные фигурки, их нужно, не оглядываясь на характеры, провести по тонущим ступенькам или уберечь от грозовых облаков. Да, это более простая структура. Но это – не шестнадцать, а двадцать пять эпизодов; три независимых куска красивой карты.

Пилоты болтаются по экрну, жонглируют предметами, устраняют препятствие и двигаются навстречу следующему



О КОМПАНИИ

Калининградская компания K-D Lab создана в 1995 году. Основу команды составила группа энтузиастов, организованная *Андреем «Кранк» Кузьминым* на базе Калининградского госуниверситета. Команда выпустила такие оригинальные и известные проекты, как *Biprolex, Mobl, «Вангеры», «Самогонки»* и *«Периметр»*.







ФАКТЫ

2 диска с игрой, хотя хватило бы одного

3 постоянных персонажа (помимо героев)

4 страны, посещенные Пилотами

5 альтернатив шляпы, примеренных Коллегой

2 разбитых транспортных средства



Игра начинает выглядеть большой. Начинает выглядеть современно. Кажется даже, что каждый конкретный уровень решается большим количество действий, чем это было в «Пилотах 1». Неважно, объективно такое ощущение или нет, главное, что оно есть. «Пилоты 3» выглядят как большая игра. В этих словах нет и тени иронии.

НАПОЛНЕНИЕ

И тут возникает большая проблема. Такое ощущение, что у увеличенных «Пилотов» осталось ровно столько же обаяния. И этого маловато, чтобы заполнить объем.

Столько же шуток. Здесь несоответствие видно ярче всего. Количество реплик Пилотов конечно. Это, в общем-то, несложные персонажи. Характеры их неглубоки. Они могут, конечно, выдать неожиданные вещи: кактус как-нибудь по-особенному откомментировать или высокохудожественно описать причины неожиданной остановки машины. Но в целом у них по четыре реплики на брата. В буквальном смысле. А сегодня надо семь-восемь. Три-четыре, повторенные 7-10 раз, начинают действовать на нервы. Я уж не говорю о том, что эти реплики звучат далеко не в первый раз.

Осталось столько же паззлов. Хороших паззлов. Конечно, это вопрос таланта. Количества таланта. Просто не хватает: есть ведь отличные моменты. Есть история о медведе, не желающего прерывать свой сон даже ради Пилотов. От задумки до анимации – все на месте, все в точку. А есть нечеловечески «усталая» Австралия. Вот здесь есть предмет. Ну, вы же знаете, куда его положить. Ну, покликайте еще. Ну, вот же экран, полазайте мышкой, есть же подсветка на активных объектах. Да, правильно. Теперь еще раз. Ну, еще раз. Ну, бывает в квестах такое: одно и то же несколько раз – и разный результат. Вот, теперь у вас два одинаковых объекта. Ну? Теперь ищите третий – там же написано: три.

В ОБЩУЮ ОЧЕРЕДЬ

Первые «Пилоты» продавались лучше одновременно с ними вышедшего второго ***Quake***. Культовая игра, без дураков. Но тогда это был «полноценный отечественный квест с любимыми персонажами». Самой игре достаточно было быть просто милой.

С тех пор в формулировке слово «отечественный» перестало быть ценностью, а слово «любимыми» несколько потеряло смысл. Кем любимыми? По определенным причинам «Колобков» последний раз по телевизору показывали больше шести лет назад. Многие из тех, кому сейчас 18, просто не в курсе, что значит «Шеф, а я вас вижу!». Серию «Пилоты» нужно рассматривать как сугубо компьютерный проект, существующий в современном игровом пространстве. Третью часть удалось сделать современной, но не более того. Она несколько уступает в обаянии оригиналу, но все еще остается забавным рисованным квестом, рассчитанным на два часа мучений с паззлами, не обремененными оригинальностью и здравым смыслом.



Страна находится в состоянии явного упадка: даже фонтан не работает.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Безумие Пилотов иногда выражается в достаточно забавных паззлах.

– Забавность паззлов всплывает уже после того, как ты нашел решение перебором.

ГРАФИКА 6.0

\+ Анимация героев на месте – тем, кто помнит Пилотов, есть, где улыбнуться.

– Невыразительный рисованный квест. Сейчас таким уже никого не удивишь.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

\+ После долгого обдумывания фирменные реплики можно записать в плюс.

– Чтобы найти хоть какой-то плюс, нужно очень, очень долго думать.

ДИЗАЙН 4.0

\+ Отдельные куски – скажем, карта – могли бы стать достойным вкладом в дизайн.

– Дизайна как такового нет – это просто уровни, приклеенные друг к другу.

УДОБСТВО 8.0

\+ Большинство необходимых квесту возможностей интерфейса присутствует.

– Невозможность соединять предметы прямо в инвентори бессмысленна.

ИТОГО

Да, игр такого жанра на рынке немного – «Пилотов» это отчасти спасает.



6.5

ALIEN BLAST: КОНФРОНТАЦИЯ

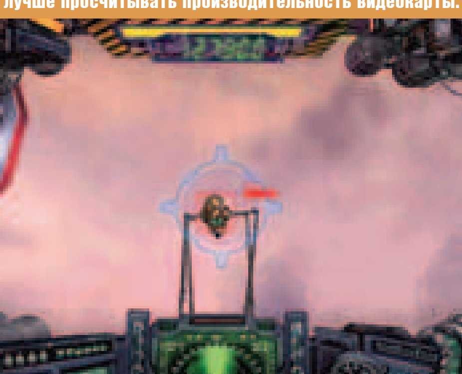
ДОЛБЕЖКА



Текст: Константин «MIR» Иванов



Враг распадется на треугольники. Очевидно, чтобы лучше просчитывать производительность видеокарты.



Этот паучок словно взят из украденной беты Half-Life 2.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Arcade Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Made by KIDDIES
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 32Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.madebykiddies.com/alienblast

Кто-нибудь горит желанием работать вахтером или сторожем? Быть привязанным к рабочему месту без надежд на повышение, умирать со скуки и прожигать практически впустую свое время жизни? Нет? Игра *Alien Blast* заставляет почувствовать себя представителем одной из вышеназванных профессий, несмотря вроде бы на бурную деятельность борца с инопланетными захватчиками.

ТЫ – ПУШКА

Представь себе жаркое марсианское утро. Наспех побрившись и влив в себя пару чашек черного кофе, ты покидаешь свой дом-станцию, делаешь три шага и заходишь в сторожевую башню, захлопываешь металлическую дверь и садишься на свое запыленное рабочее место. Не успев закурить сигарету и стряхнуть первый пепел, обнаруживаешь на радаре море пылающих красных точек, двигающихся на тебя.

Опять эти твари! Ну сколько можно?! Твое негодование заглушает долбежка из разномастных орудий по пришельцам. Ошметки зеленого мяса поливают экспедиционную площадку землян, непонятно каким чудом оказавшуюся на далекой враждебной планете. К концу рабочего дня ты, выжатый как лимон, еле доползаешь до своей одиноко стоящей железной койки, ложишься спать, так и не поужинав. На следующее утро все повторяется.

Согласно фабуле игры, уже в 2060 году человечество ударными темпами заселит космос своими колониями, повздорит с пришельцами, а также будет защищать новые космические колонии от агрессии волн чужаков вдали от солнечной системы. На коробке с игрой первым пунктом особенностей красуется «война в космосе и на земле». Как бы не так! Вести трудовую вахту придется только в том случае, если ты находишься на твердой поверхности.

7 IN 1

Радует, что у нас есть аж целых семь видов орудий, которые мы получаем уже на первых уровнях. Хочешь – бей током из электропушки, хочешь – стреляй из снайперки. Лучше, конечно, использовать фотонные ракеты, которые сами находят свои жертвы, а для настоящих шахидов приготовлены супермощные бомбы MBK03, сносящие все живое в радиусе 30 метров. Впрочем, боеприпасов для хорошего оружия всегда не хватает, и стрелок вынужден строчить дешевыми зарядами из пламенной турели, проклиная свою судьбу и надеясь на БРЭК (боевой ремонтный корабль), скидывающий нам мод-контейнеры с дополнительным боезапасом. Никаких добавочных призов, бонусов и апгрей-

Если бы игра вышла лет пять назад, то и тогда ты бы вряд ли восхищался красотами игрового мира



О КОМПАНИИ

■ В локализованном мануале игры говорится, что разработчиком *Alien Blast* является компания Strategy First. Это совсем не так. Игру создала студия Made by KIDDIES, которая скорее известна своими Pocket PC-творениями вроде *Extreme Vegas – Blackjack*, чем проектами для ПК. Студия ведет свое существование с 1995 года и располагается в Лос-Анджелесе.







дов пушек не предусмотрено, поэтому приходится довольствоваться только подпиткой энергии и дополнительными «патронами».

УДАР ПО ПОЛИГОНУ

Если бы игра вышла лет пять назад, то и тогда ты бы вряд ли восхищался красотами игрового мира. Сложилось ощущение, что ребята из **Made by KIDDIES** просто разрабатывали свою очередную игру для Pocket PC, напрочь забыв, что на дворе 21 век, а DirectX-видеокарты работают не только для прорисовки треугольников. Если сделать размер игрового экрана совсем ма-а-аленьким, то, возможно, не сразу заметишь бедность полигонов, скудность текстур и уродливость моделей.

Ничто не радует глаз одинокого стрелка. Звездное небо – наспех разрисованное одеяло, задний фон – первый рисунок художественно-одаренного пятиклассника, вечерний закат – пролитый кетчуп. Разработчики даже не пытались использовать всю глубину 16-битного цвета, раскрасив чудовищ в тошнотворные краски. Эффекты тоже получились посредственными. Взрывы стремительны и убоги – никакой радости.

Единственное достоинство – скромные системные требования игры. Alien Blast запустится практически на любом современном офисном ПК. Только вот в офисах все больше по пасьянсу ударяют...

ПОПЫТКА №45

Всякая интрига в игре начинает гаснуть после 4-5 пройденных уровней. Кажется, дальше будет круче и интересней, но на самом деле все 45 уровней похожи один на другой, даже, несмотря на смену немногочисленных декораций. Отличия кроются лишь в порядке выбегания злодеев на сцену. Пустят сначала паучков или же сразу придут гомеллиане, ходящие глаза, стреляющие лазерами. Дальше следуют пресловутые комбинации летающих уродцев: дракош Кропбатов или же истребителей Гидранов. Чем ближе к финишу, тем чаще заходят боссы уровней: двухголовые ящеры Фениксы, пауки с длиннющими ногами Тораксы, шагающие танки Голиафы. Движутся монстры однообразно, по заранее заданной траектории. Шаг вправо, шаг влево – расстрел. После 10-ой атаки ты автоматически воспроизводишь действия стрелка. Дальше ты начинаешь скучать от однообразных действий и ужасно некрасивой картинки, мелькающей перед глазами. Доходит до того, что ты не смотришь на экран, а лишь следишь за радаром, поворачиваясь в нужную сторону. Всего башен, из которых ведется огонь, – 4, но в одиночной версии нам не дают переключаться между ними. В интернет-версию мне поиграть не удалось ввиду отсутствия игровых серверов, поддерживающих игру.

КОНСТАТАЦИЯ КОНФРОНТАЦИИ

«Alien Blast: Конфронтация» могла бы получиться неплохим аркадным шутером, если бы разработчики больше внимания уделили графике, разнообразию заданий и различным бонусам. Вместо этого мы получили однообразную примитивную и на редкость несимпатичную игру, которая вряд ли долго задержится на твоем винчестере.



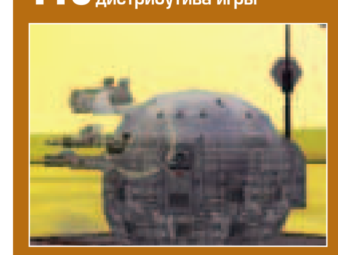
ФАКТЫ

45 однообразных уровней

27 секунд видео на всю игру

7 видов орудий

110 Mb – вес дистрибутива игры







Без разницы, в какую часть тела попадать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2.5

+ Палить по монстрам вроде всегда забавно.
− Но только, если это не занудная долбежка.

ГРАФИКА 1.5

+ Игра летает на третьих пентиумах.
− Ничего отвратительнее за последние два года не видел.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

+ Перед боем играет классическая музыка и поет сам Паваротти!
− Складывается ощущение, что половину эффектов вырезали.

ДИЗАЙН 1.0

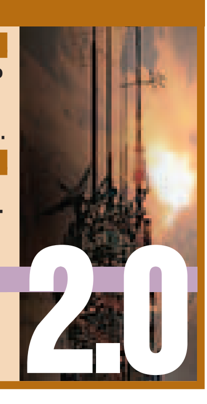
+ Вы смеетесь? Его нет в помине, так что и ругать разработчиков не за что.
− Впрочем, отсутствие дизайна еще больше усугубляет вину разработчиков.

УДОБСТВО 5.0

+ Наша оборонительная башня неплохо вращается, скорость можно увеличивать.
− Стартовать нужный уровень нам в мануале предлагают через cheat-код.

ИТОГО

Увы, но перед нами ужасно примитивная стрелялка, к которой ничего, кроме отвращения не испытываешь.



2.0

THUNDERBOLT II (УДАР МОЛНИИ)

ТЕБЯ НЕ ОТКАЧАЮТ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Типа, «проносимся ураганным огнем возмездия, сметая все на своем пути». Возмездия кому? За что?



Самое ответственное задание – сбить дирижабли-нарушители!

ЖАНР ИГРЫ	Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Xing Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Team6 Games
ПОЙДЕТ	Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Восемь
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.team6-games.com

«Вы – пилот боевого самолета, стоящий на страже закона, порядка и справедливости. Ваш враг – темные силы организованной преступности, нарушающие спокойствие по всему миру. Ваш самолет оснащен самыми современными средствами ведения боя – тремя видами ракет, пулеметами и бомбами. Пусть враги не знают пощады – вы пронесетесь над их территорией, ураганным огнем возмездия сметая все на своем пути... Помните, что добро обязательно должно победить зло, поставить его на колени и жестоко убить!».

Пафоса – вагон и маленькая тележка. Не кажется ли дорогому читателю, что от него пытаются что-то скрыть? Опыт подсказывает, что за такими напыщенными речами просто не может скрываться блокбастер класса «А». Скорее, что-нибудь попроще. И верно – действительно попроще.

GIVE THEM HELL, SOLDIER!

Начнем с того, что «темные силы организованной преступности» предстают в лице загадочных «их». Нет здесь никаких «Детей Аллаха», «Союза Арабских Урапатриотов» и прочих вымышленных террористических объединений. Есть «мы» и «они». Мы будем сражаться с ними на протяжении 18 однопользовательских миссий, доступ к которым никоим образом не ограничивается – выбирай любую.

Миссии можно разделить на атакующие, оборонительные, есть даже разведывательная спецоперация, в ходе которой нужно фотографировать вражеские территории, но все это – огромная условность. Фактически же каждый вылет представляет собой этакий вовсю интерактивный тир, совмещенный со свободно-реактивным полетом. Убивай всех, всегда и везде – ничего другого от тебя не требуется.

Хотя некая призрачная последовательность событий все же прослеживается и выглядит примерно так. Брифинг первой миссии: «Какие-то идиоты пытаются вторгнуться в наше воздушное пространство посредством злобных дирижаблей! Убей их!». Брифинг второй миссии: «На твоем пути домой возник вражеский эскадрон! Убей его!». Да-а, тяжело стоять на страже закона и справедливости.

Но, чу! У нас ведь есть самолет, «оснащенный самыми современными средствами ведения боя». Да не один, а целых три: **Fairchild Republic A-10A Thunderbolt II**, **F-16 Fighting Falcon** и **Lockheed SR71a**. Грозные

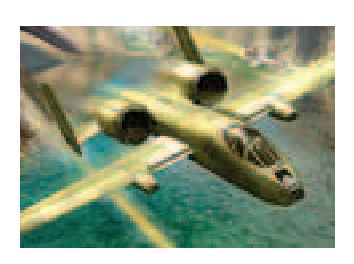
Я, 12-летний юнец, упоительно заигрываюсь в *F-15 Strike Eagle II* от MicroProse на домашнем 386-ом с EGA-монитором

О КОМПАНИИ

Голландцы из Team6 начали трудиться нынешним коллективом лишь осенью 2003 года. К лету 2004 они уже успели поразить мир двумя «шедеврами» – *Shanghai Street Racer* и *Thunderbolt II*. «Акелла» донесла оба до России. Понятно, в такие-то сроки игры клепались, что называется, «на коленке» – и вот результат.







стальные птицы разительно отличаются внешним видом, названием и набором тех самых «современных средств боя». Точнее, их количественным составом. Масса? Маневренность? Аэродинаика? О чем ты?! Это же аркада, которой не пристало заботиться о таких мелочах! Все три самолета характеризуются тремя же параметрами: Speed, Fuel и – гвоздь программы – Health. Жаль, аптечки в воздухе развесить создатели поленились – было бы очень стильно. Для пополнения Health и Fuel придется влетать в жирную зеленую угловатую стрелку, после чего наслаждаться заставкой на движке, демонстрирующей посадку. Навевает ностальгические воспоминания о ***Sky Destroyer*** и ***Captain Sky Hawk*** на **Dendy Junior**.

«LATEST GRAPHICAL EFFECTS»

Именно такая фраза красуется на страничке разработчиков. Запустив Thunderbolt II, я, грешным делом, усомнился в исправности старичка GeForce 4200 Ti, уж очень непросто было в светлой студенистой субстанции увидеть воду. Может, драйвера приказали долго жить? Увы, переустановка ПО и тесты с другими играми убедили меня в полной работоспособности PC. А тем временем на экране из-за горизонта выплывало серое, расчерченное на трепыхающиеся квадраты поле. За импровизированным морем вздымались горы с текстурами «под цветной карандаш»... Вот у подножия замелькали аккуратные кубики каких-то сараев... Кстати, картонные на вид сооружения оказались полностью пуле- и ракетоустойчивы. Чудеса, да и только! В памяти живо всплывала другая картина: я, 12-летний юнец, упоительно заигрываюсь в ***F-15 Strike Eagle II*** от **MicroProse** на домашнем 386-ом с EGA-монитором. Так что говорить о спецэффектах не приходится. Да, какие-то эффекты есть, но никак не «спец». Оранжевые вспышки взрывов и росчерки трассирующих пуль сделают честь любому летному экшену или авиасиму... пятилетней давности. Но после ***«Ил-2: Штурмовик»***, ***«Шторм»*** и даже хромой на все конечности PC-версии аркадного ***Star Wars: Starfighter*** бедняга Thunderbolt II смотрится не самым лучшим образом.

БЕРЕГИ ГОЛОВУ

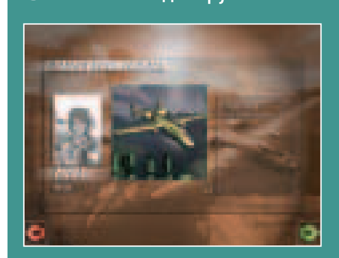
Однако положение обязывает забыть о сострадании. Глядя на творение **Team6** с суровой объективностью, вынужден констатировать, что игра вышла определенно не самой лучшей. Более того, она откровенно разочаровывает, и тем сильнее, чем пафоснее звучит ее описание на сайтах разработчиков и локализаторов. Но мы ведь тебя предупредили, правда? Лишний раз жизнь учит нас суровому правилу: не верь заманчивым пресс-релизам и зазывным надписям на коробках с играми.

А вообще – нормальная аркада. Летай, стреляй.

На PC таких сейчас почти не делают. Если тебя вдруг замучила ностальгия или просто нечем заняться в обеденный перерыв – самое оно.

ФАКТЫ

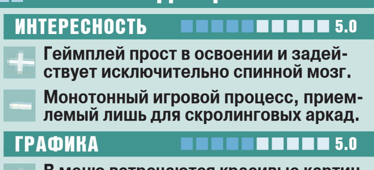
- **3** действительно существующих самолета
- **3** количественных отличия между ними
- **18** похожих миссий в 1 кампании
- **60** минут игры до первых симптомов «морской болезни»
- **3** черно-белых фотографии настоящих летчиков
- **5** одинаковых для всех самолетов видов оружия





Прием с цветным «ковриком» текстур стар, как мир. Ничего похожего на трехмерные города «Ил-2» под крылом нет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

+ Геймплей прост в освоении и задействует исключительно спинной мозг.
– Монотонный игровой процесс, приемлемый лишь для скролинговых аркад.

ГРАФИКА 5.0

+ В меню встречаются красивые картинки и фото реальных пилотов.
– Мертвые спецэффекты, ужасная вода, жуткие модели самолетов и зданий.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ Звук и музыка есть, но они настолько стандартны, что о них быстро забываешь.
– Если начать прислушиваться, то замечаешь, что музыка крайне однообразна.

ДИЗАЙН 5.0

+ Бои проходят над водой и сушей, на местности прослеживается рельеф.
– Детализация текстур поверхности могла бы быть и несколько повыше.

УДОБСТВО 8.0

+ Управление мышью, минимум клавиш и отвлекающих от стрельбы показателей.
– Даже муляж приборной панели отсутствует напрочь, самолет медлителен.

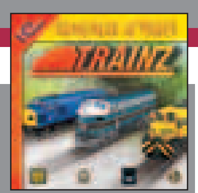
ИТОГО

Простенькая и незамысловатая самолетная аркада.



Текст: Даниил Леви

ВИРТУАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ



Жанр:	simulation
Разработчик:	Auran
Издатель:	1С
Количество CD:	один
http://www.auran.com/TRS2004/	

Общая оценка

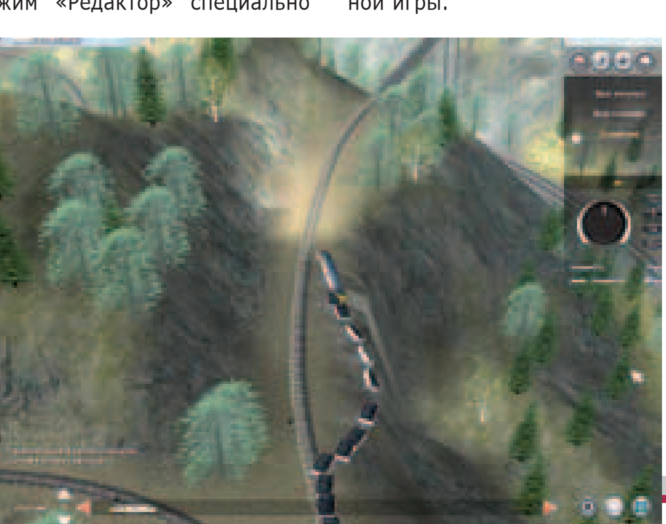
Русский язык — отлично

«Виртуальная модель железной дороги» – мечта всех любителей ж/д транспорта. И пусть диск от «1С» на сей раз лишен огромной коллекции патчей, роликов из игр и демонстрационных версий, сама игра заслуживает того, чтобы занять несколько часов твоего внимания.

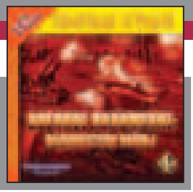




Перед нами многогранный проект для широкой аудитории. Каждый найдет в игре то, что ему нужно. Желаешь на время стать машинистом поезда, перевозящего полезные ископаемые по территории Америки? Нет проблем. Выбирай режим «Машинист», и вот уже целый состав находится под твоим чутким руководством. Только учти – малейшая оплошность на дороге способна обернуться катастрофой. При попытке пройти поворот на высокой скорости, твой состав с 99% вероятностью сойдет с рельс.
Желаешь выступить в роли строителя? Без вопросов. Режим «Редактор» специально создан для тех, кого не устраивают встроенные в игру локации. Конечно, разобраться во всех хитростях строительства сети железных дорог удастся не сразу. Но оно того стоит – самолично возведенной трассой можно будет похвастаться перед такими же поклонниками игры, как ты, просто загрузив свою работу на специализированный сайт.
Ну а для тех, кто не хочет форсировать события, предусмотрен еще один режим – «Сценарии». Ты просто получаешь определенное задание, садишься в кабину локомотива и стараешься во всем соблюсти указания требовательной игры.



ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ: ПОДЖИГАТЕЛИ ВОЙНЫ



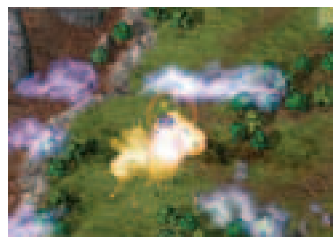
Жанр:	RTS
Разработчик:	Cypron Stidios
Издатель:	1С
Количество CD:	один
http://www.cypron-studios.com/sow_plus.html	

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Не ставь рядом с *«Военным положением»* таких грандов, как *«Периметр»*, *Ground Control II* и *Z*. Не тот уровень. И все же, «Военное положение» не лишена приятных моментов, а руководство, где ты найдешь описание юнитов и советы по игре, поможет быстро влиться в игровой мир.

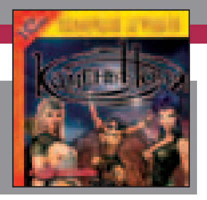




Несмотря на бросающийся в глаза низкий уровень графической составляющей, несмотря на почти полностью статичные пейзажи и бедную детализацию игровых юнитов, ***«Военное положение»***, при ближайшем рассмотрении, оказывается достаточно неплохой стратегией. Главная составляющая этого – динамичность игрового процесса, отдаленно напоминающего давнишнюю RTS ***Z***. Здесь также приходится контролировать фабрики, которые зачастую по несколько раз переходят из твоих рук в руки врага и обратно за очень короткий отрезок времени.
Выше я отмечал неказистый внешний вид игры. Да, на фоне большинства сегодняшних стратегий «Военное положение» выглядит несколько старомодно. Но вот эффект взрыва и захвата зданий здесь реализован поистине гениально – яркие вспышки окрашивают экран монитора, а изображение в течение пары секунд дергается, будто реагируя на мощный взрыв. Только ради этого я был готов проходить миссии по нескольку раз.
А вот что не понравилось, так это отсутствие озвучки титров, которые зачастую слишком быстро пробегают по экрану – из-за обилия игровых терминов не успеваешь осознать всю суть происходящего.



КАМЕНЬ НОЧИ



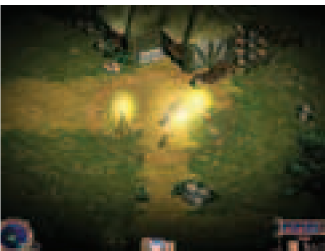
Жанр:	RPG
Разработчик:	New Horizon
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/nightstone/

Общая оценка
Русский язык — хорошо

С одной стороны – хорошее качество перевода, коллекция патчей более чем к двадцати играм и редактор игровых карт. С другой – очередная история противоборства сил добра и зла, огрехи локализации (порой текст просто невозможно читать) и неприглядная графическая составляющая.





Я знаю, до сегодняшнего дня ты думал, что борьба добра и зла заключается лишь в противоборстве дозоров, и что Антон Городецкий – самый лучший парень на свете. Спешу тебя расстроить – все на самом деле совсем не так. Просто когда-то давным-давно упали на родную нашу планету два камешка. Один – камень Света, другой – как нетрудно догадаться – камень Ночи. Последний собрал вокруг себя самых нехороших товарищей, которые нам уже совсем не товарищи. Собрал, наделил чудовищной силой и отправил на завоевание мирных территорий. И пусть первая попытка захватить Землю не увенчалась успехом, камень Ночи вновь накапливает силы для очередного удара.

Трое наших подопечных (амазонка, волшебница и варвар), наделенные камнем Света и вечным бессмертием (что, правда, совсем не мешает им умирать на поле боя), готовы вступить в неравную схватку с силами Тьмы, дабы, наконец, решить, кто же в доме все-таки хозяин. Поочередное управление тремя персонажами – одна из особенностей этой двухмерной ролевой игры от **New Horizon**. Одна и единственная. В остальном – стандартная низкобюджетная RPG. Несмотря даже на качественный перевод и озвучку.



МАНЧЕСТЕР-ЛИВЕРПУЛЬ



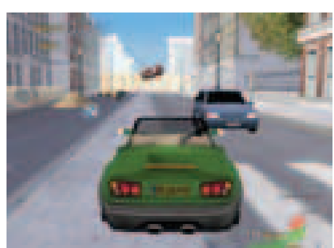
Жанр:	arcade/racing
Разработчик:	Davilex Games
Издатель:	1С
Количество CD:	один

нет сайта

Общая оценка
Русский язык — хорошо

Кроме самой игры на диске нет ни патчей, ни роликов – свободные 150Mb остались пустыми. Обидно, ведь игра тоже не представляет особой ценности для любителей высокой скорости. Перед нами дешевая поделка, оказавшаяся не самым качественным близнецом *«Стрит Рэйсера»*.



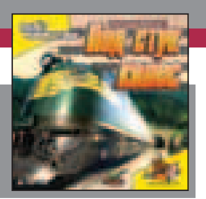


Впервый раз запустив на своем компьютере ***«Манчестер-Ливерпуль»***, я испытал то самое чувство, которое принято описывать красивым французским словом дежа-вю. Короче говоря, где-то я это уже видел. Узнать где и когда не составило особого труда. Раскопав архив прошлого выпуска «Витрины» я понял, что передо мной почти точная копия игры ***«Стрит Рэйсер»***. Да и разработчик оказался тем же – в **Davilex Games**, видимо, решили немного подзаработать, выпустив адд-он отдельным диском и под другим названием.

Главное отличие двух описанных выше игр – игровые локации и используемые автомобили. И если особенности трасс расписывать не имеет никакого смысла (картонные декорации просто не успеваешь хорошенько рассмотреть из-за высокой скорости), то замена машин явно пошла на пользу. Автомобили внешне приблизились к их реальным прототипам. Жаль только, что косметическим ремонтом дело и закончилось – управление не изменилось ни на йоту. Повороты рывками, акробатические сальто в исполнении машин и почти безболезненные аварии (урон все-таки наносится, но о реалистичности говорить не стоит) – этого здесь навалом. В жанре аркадных гонок этим уже никого не привлечешь.



ПОД СТУК КОЛЕС



Жанр:	simulation
Разработчик:	Xing Interactive
Издатель:	Полет навигатора
Количество CD:	один
нет сайта	

Общая оценка

Русский язык — хорошо

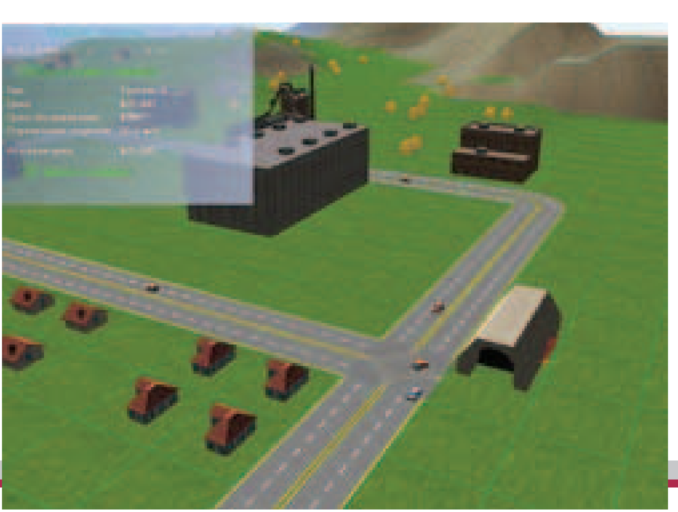
На фоне обильного количества игр аналогичного жанра, *«Под стук колес»* быстро сдает позиции. Не лучший перевод и сложности управления (например, камерой) отпугнут львиную долю игроков. Если у тебя есть возможность ознакомиться с демо-версией, рекомендуем это сделать.



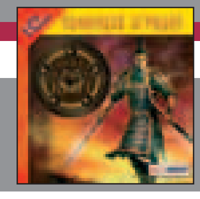


В отличие от уже рассмотренной в этом выпуске «Витрины» игры ***Trainz***, наш сегодняшний гость – чистейший представитель серии тайкунов. Строить, строить и еще раз строить – вот ключевая задача игры. Отметим, правда, что строить в ***Railway Mogul*** достаточно тяжело. Проблемы начинаются уже при первом знакомстве с интерфейсом. Управлять камерой здесь можно лишь при помощи зажатой клавиши «Ctrl». Зачем это было сделано – непонятно. По крайней мере, общее впечатление от игры портится моментально и надолго. Из-за проблем с перемещением по экрану, масштабированием и поворотом камеры, строить те или иные объекты (будь то ж/д станция или тоннель) просто-напросто неудобно. Привыкнуть к специфическому управлению, конечно же, можно. Но зачем, если большинство разработчиков используют стандартную схему?

Негативные впечатления может изменить лишь редактор, снабженный подробным руководством пользователя (естественно, на русском языке) или большая коллекция демонстрационных версий игр и патчей. Если последние представляют для тебя определенную ценность – точно останешься довольным.



ПРИНЦ ДИНАСТИИ КИН



Жанр	RPG
Разработчик:	Object Software
Издатель:	1С
Количество CD:	два
http://games.1c.ru/prince_of_qin/	

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Противникам жанра точно не понравится. Почитателей же игра способна увлечь на долгие часы, несмотря на недоработки. Конечно, более качественных проектов аналогичного жанра сейчас – пруд пруди. Но, как говорится, каждому свое.

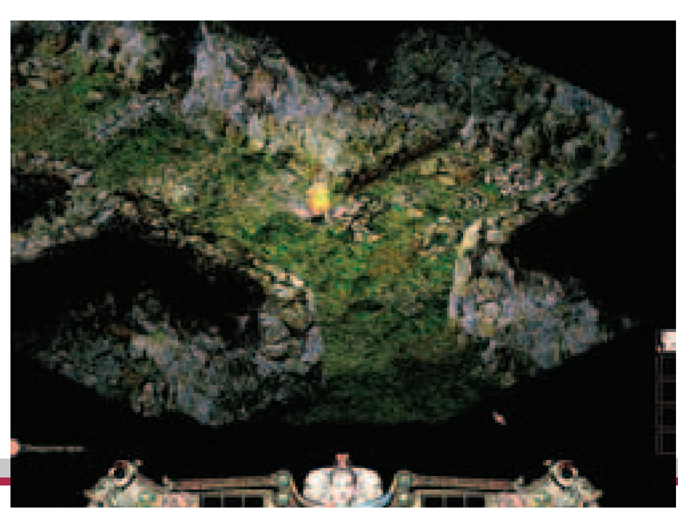


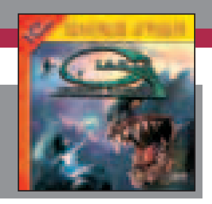


Если ты изучаешь историю древнего Китая или только собираешься это делать, ***«Принц династии Кин»*** способна в значительной мере расширить запас знаний. И хотя династия на самом деле называлась не Кин, а Цинь, все остальные исторические сведения в игре, как утверждают авторы, являются правдивыми.

Перед нами очередной серый представитель тянущегося в бесконечность ряда RPG-клонов. Побродить по местным поселкам, провести беседы с жителями, встретиться с паройтройкой врагов, выполнить очередной квест и развить определенные способности персонажа – вот за что игроки любят настоящие RPG. Графика уходит на второй план (хотя, давай будет объективными – сегодня игра выглядит очень старомодно). Главное – внутри. И только тот поймет игру, кто сможет проникнуться ей до конца. Жаль только, что тематика китайской истории, в силу своей запутанности, и явные огрехи разработчиков не располагают к этому.

Локализаторы постарались на славу: текст переведен качественно, как и руководство пользователя. Единственная проблема: из-за специфики китайского языка очень трудно запоминать имена персонажей, названия городов, поселков и рек. Но от этого уже никуда не деться.



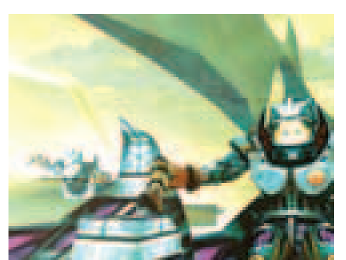


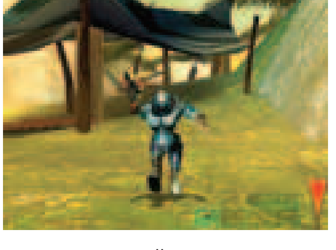
GIANTS: CITIZEN KABUTO

Жанр:	3D action
Разработчик:	Planet Moon Studios
Издатель:	1C
Количество CD:	два

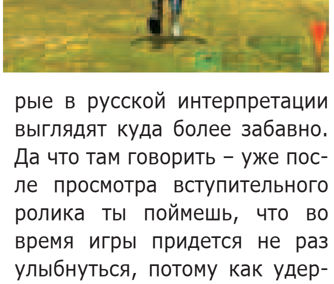
Общая оценка
Русский язык — **отлично**

Выпускать переведенные на русский язык хиты, пусть и с задержкой, нужно. Понимают это и в «1С». Фантастический мир *Citizen Kabuto*, полный ярких красок, необычные персонажи и увлекательный игровой процесс ждут каждого. Как хорошо, что «каждым» может стать каждый.

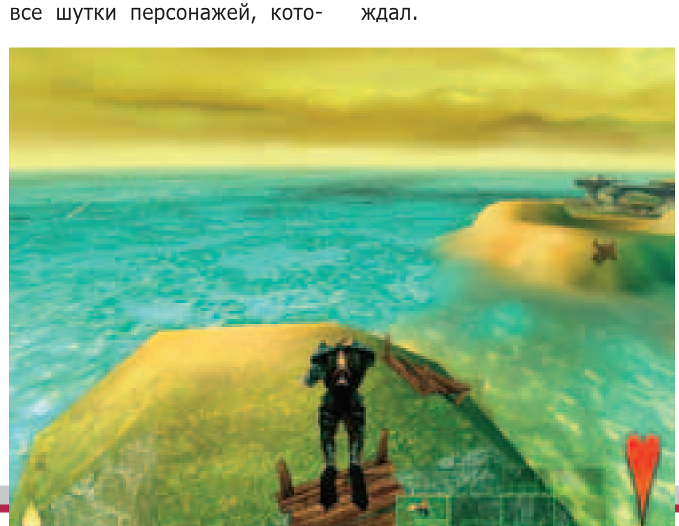




И снова с нами одна из лучших игр, сочетающая в себе отличную графику, удобство управления, обилие юмора, выпущенная... в 2000 году. Да, почти четыре года минуло с момента появления на свет детища **Planet Moon Studios**. Детища, стоит отметить, очень незаурядного и интересного. Вообще, о четырехлетней «задержке» можно говорить как с положительной, так и с отрицательной точки зрения. Да, конечно, графика, удивлявшая всех в 2000 году, сейчас выглядит не столь яркой. Но на другой чаше весов – качественный перевод и озвучка. Локализаторам удалось передать все шутки персонажей, которые в русской интерпретации выглядят куда более забавно. Да что там говорить – уже после просмотра вступительного ролика ты поймешь, что во время игры придется не раз улыбнуться, потому как удержаться от смеха при виде забавных персонажей просто невозможно.



А ведь мы не упоминали еще и о том, что трудолюбивые разработчики предлагают изучать фантастический мир ***Giants*** тремя героями: десантником, волшебницей и монстром. Игра за каждого из персонажей посвоему уникальна и привлекательна. Так что не теряй времени – и так ведь четыре года ждал.





НА СТРАЖЕ ГАЛАКТИКИ

Жанр:	arcade
Разработчик:	Positech Games
Издатель:	Полет навигатора
Количество CD:	один

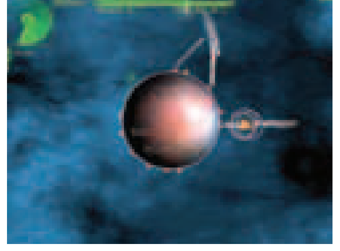
http://www.cdnavigator.ru/defense.shtml

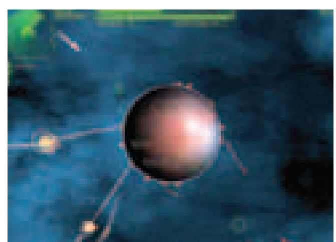
Общая оценка



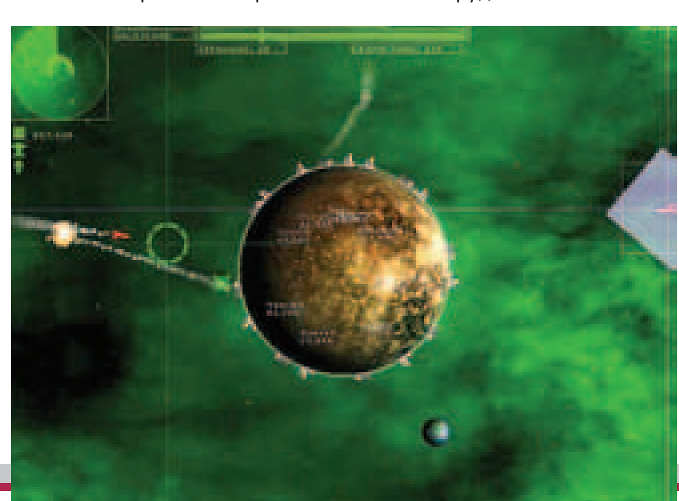
Русский язык — **отлично**

Ты удивишься, если я скажу, что объем демок, патчей и прочих дополнений на диске с игрой составляет почти 500Mb? Вот и я удивился. А, поиграв в *«На страже галактики»*, удивился вдвойне – отличная получилась аркада у разработчиков из Positech Games.





Эх, чтобы мы делали без аркад. В те редкостные минуты, когда штурмовать немецкие укрепления нет никакого желания, а ***Far Cry*** пройден от начала и до конца несколько раз, так хочется запустить легкую, не требующую серьезных умственных усилий игру. И вот тогда на помощь приходят они – игры без сюжета, с не впечатляющей графикой и элементарным управлением в несколько клавиш. ***«На страже галактики»*** подарит тебе часы динамичного геймплея. Защищая планету (сначала одну, а после нескольких миссий уже несколько) от атак противника, ты вынужден двигать мышкой с огромной скоростью (хороший коврик и мышку можно с уверенностью включить в минимальные требования игры), стараясь сбить надвигающиеся ракеты, спутники и космические корабли. Орудий уничтожения всего два: экранная ракета и скоростная ракета. Причем количество и первых и вторых строго лимитировано. Не рассчитал силы и использовал весь запас ракет в первые минуты схватки? Будь любезен – начни миссию заново. Миссий, кстати говоря, здесь ровно 21. И если первые задания покажутся тебе элементарными, то под конец игры ты испытаешь серьезные трудности. Да, аркады тоже бывают трудными.



ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СОЮЗНИКИ



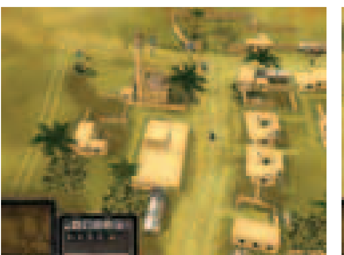
Жанр:	RTS
Разработчик:	InterActive Vision
Издатель:	Акелла/InterActive Vision
Количество CD:	один

http://www.akella.com/pub-chainoc-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — **отлично**

Chain of Command **не производит особого впечатления. Никудышная физика, скудно детализированные боевые юниты, слабый AI и не впечатляющая анимация – вот главные «заслуги» разработчиков. Положение могут спасти лишь выложенные на диск демо-версии игр и патчи.**





Игры на тему Второй мировой войны – не редкость в наших краях, а уж стратегии в реальном времени – тем более. И хотя релиз великолепной ***«В тылу врага»*** (читай рецензию на эту игру в седьмом номере нашего журнала) поднял планку качества для WW2 стратегий на недосягаемую для многих высоту, разработчики продолжают выпускать более мелкие проекты, на звание хита не претендующие. ***«Вторая мировая: Союзники»*** – одна из таких игр.

Пока ты еще окончательно не решил, покупать диск или нет, поспешу предупредить – здесь нельзя играть за русских. В самом начале кампании необходимо дать присягу подчиняться всем приказам... американского военного командования. Но и плюс в этом тоже есть – пройдя кампанию за Америку ты, возможно, наконец-то поймешь, почему жители этой страны настолько уверены в том, что солдаты их армии выиграли Вторую мировую. А пройти миссии у тебя не вызовет особого труда – местный AI не претендует на звание «самого-самого», а потому обмануть его достаточно просто.

Кстати говоря, в одном из следующих номеров читай рецензию на полноценный expansion set ***«Вторая мировая: Восточный фронт»***. Там можно играть за русских.



НЕКСАГОН: СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА



Жанр:	RTS
Разработчик:	Strategy First
Издатель:	1С/Логрус
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/nexagon/

Общая оценка

Русский язык — **хорошо**

Перед нами не самая лучшая игра с не самым лучшим качеством локализации. Для не очень требовательных игроков вполне подойдет. Остальным же посоветуем поискать нечто более качественное. Тем более, что таких проектов сейчас уйма.





Мда, тяжело же будет жить человечеству в 44 веке (если оно, это самое человечество, до него доживет) – скукотища. Единственное развлечение молодежи (и не только) того времени – гладиаторские бои с участием осужденных преступников. Главный приз – свобода. Собственно говоря, в этих самых боях нам и предлагают принять участие в качестве командира команды. Выбираем одну из четырех рас: Текханы, Гандросы, Струнары и Ольфрумы. При этом заботливые разработчики пытаются подробно объяснить, чем славиться та или иная братия. Но даже правильно написанные русские буквы очень тяжело разобрать на черном фоне. Ну да ладно, за кого играть – не самое главное. Жаль только, что почти половина всей текстовой информации в игре предстает перед нами именно в таком, трудночитаемом виде. Тут уж и все старания локализаторов, старательно переводивших незнакомые игровые термины, оказались напрасными. Впечатление от русской версии игры несколько улучшает комментатор, который пытается шутить на протяжении всей гладиаторской схватки. Приятно, понимаешь ли, хотя бы здесь услышать родную русскую речь, потому как, к примеру, вступительный ролик это самой речи лишился.



ДРУГИЕ МИРЫ



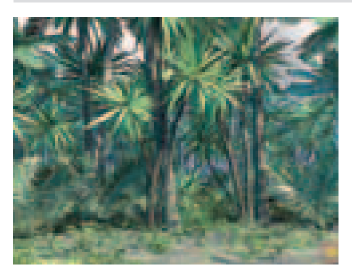
Жанр:	adventure
Разработчик:	Hexagon
Издатель:	Акелла/ The Adventure Company
Количество CD:	два

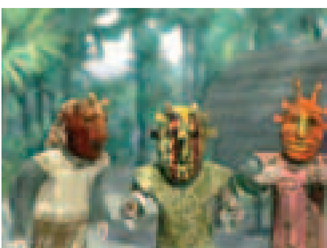
Онлайн: http://www.akella.com/pub-foreverworlds-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — отлично

В плане локализации претензий почти нет. Напротив – наполненные юмором диалоги приходятся к месту, руководство пользователя тоже в порядке. Демки и патчи наличествуют (пусть их и не много). Как жаль, что сама игра производит несколько иные впечатления.

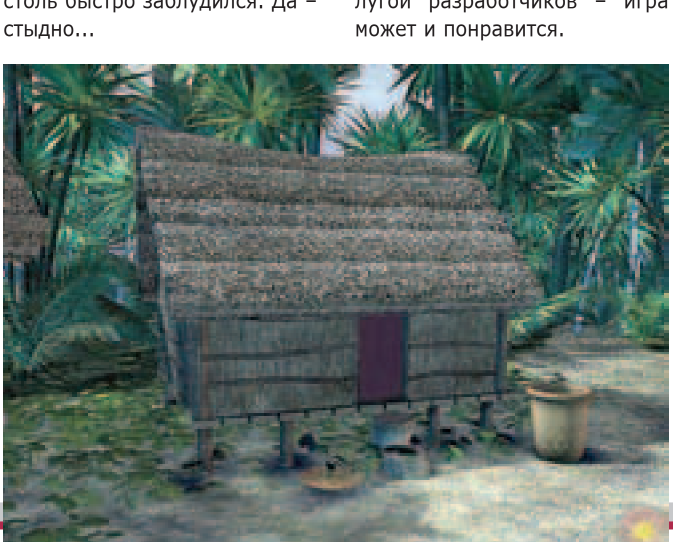




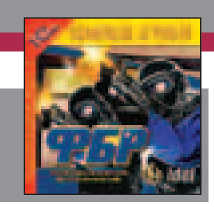
«***Другие миры»*** – игра не массовая. Любители адвенчур, следящие за выходом каждой новинки, найдут в проекте Hexagon положительные моменты. Остальным «ловить» в параллельных мирах Forever Worlds абсолютно нечего. Перед нами сумбурный сюжет, разбавленный n-ым количеством головоломок (среди которых – не скрою – встречаются и интересные). А теперь прибавь к этому посредственную (совсем-совсем посредственную) графику и неудобное управление. Скажу честно – «Другие миры» стала первой игрой, в локациях которой я столь быстро заблудился. Да – стыдно...

Ситуацию несколько скрашивает озвучка диалогов персонажей, ставшая ложкой меда в большой бочке сам знаешь чего. Перевод вообще выполнен достаточно качественно. Правда, вот, комментарии, которые то и дело возникают при наведении курсора на объекты, не озвучены вовсе. Очень жаль, потому как их изучение утомляет уже после первого часа путешествий.

В итоге получаем совсем не то, что хотели бы видеть. Если внешний вид игры для тебя не имеет никакого значения, а наличие большого количества паззлов является главной заслугой разработчиков – игра может и понравится.



ФБР. Освобождение заложников



Жанр:	FPS
Разработчик:	Idol FX AB
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/fbi_hr/

Общая оценка

Русский язык — отлично

Кроме самой игры, на диске ничего обнаружить не удалось. Очень-очень жаль, потому как ценность данного проекта при отсутствии каких-либо дополнений стремительно приближается к нелюбимой отметке ноль. Заметь, мы предупредили тебя заранее.



Ты уже, наверное, понял, кем стал и против кого имеешь дело. Правильно-правильно – перед нами очередная попытка превратить засидевшихся у экранов монитора игроков в хорошо накаченных и отлично подготовленных для борьбы с терроризмом сотрудников Федеральной Службы Безопасности. Сходства между ***«ФБР. Освобождение заложников»*** и куда более качественными играми серии ***SWAT*** и ***Rainbow Six*** можно заметить с самого начала. Вот только «ФБР» – скорее несерьезная поделка на излюбленную многими тему. Тут уже и добротный перевод на русский язык не поможет. Тем более, что и понимать то в игре особо нечего – всю важную информацию (а ее тут почти нет) можно получить из прилагающихся к брифингу перед миссиями схем.

«ФБР» скорее похожа на неудачную модификацию, нежели на полноценный игровой проект. Если тебе нравятся игры такого жанра, лучше обрати внимание на вышеназванные тайтлы (они куда более привлекательны и интересны). Покупка «ФБР» явно не привнесет в твою жизнь ничего позитивного. Разработчики из **Idol FX AB** видимо не планировали больших продаж, раз выпустили на рынок настолько сырой шутер. Что ж, это их право.





Текст: Иван "Nemezido" Гусев

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ИГР

ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ

В комнате Шона царил страшный беспорядок. Грязная одежда, обертки из-под гамбургеров, дюжины пустых коробок из-под пиццы и куриные кости были разбросаны по полу. Элизабет Уолли (Elizabeth Woolley) обнаружила тело своего сына в кресле-качалке напротив компьютера. Половина головы Шона была снесена выстрелом, но он продолжал «смотреть» на светящийся экран. Рядом с креслом лежала винтовка 22 калибра, с помощью которой фанат онлайновой ролевой игры *EverQuest* свел счеты с жизнью.

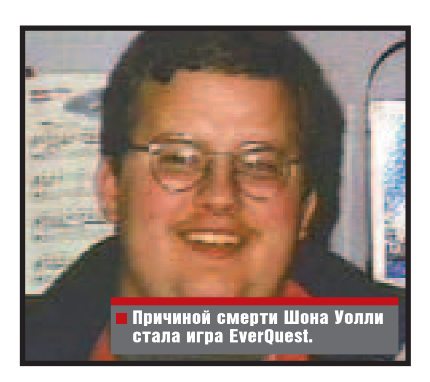
– Проклятая игра, – сказала мать, прежде чем разрыдаться.

ДОЗА ВИРТУАЛЬНОГО МИРА

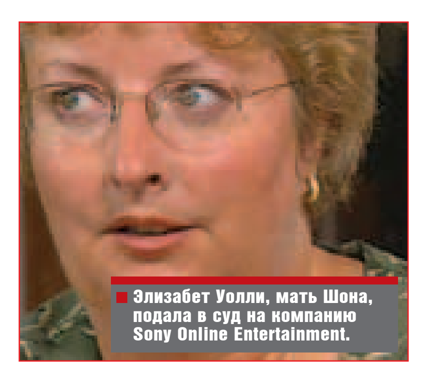
В нашем мире существует много зависимостей: политическая, культурная, национальная, экономическая. Есть даже зависимость прочности бетона от водоцементного соотношения. Однако в этой статье разговор пойдет о зависимости от компьютерных игр, наиболее близкой, по сути, к наркотической зависимости. По мнению директора Института мозга человека Российской Академии наук **Станислава Медведева**, любая зависимость – сужение интересов и, как следствие, раздражительность, проблемы в отношениях с друзьями и в учебе. Однако если у алкоголиков и наркоманов зависимость химическая, то у компьютерщиков – психическая. Психика не справляется с нагрузкой и трансформируется. Как алкоголикам необходимо срочно похмелиться, а наркоманам принять дозу, так и компьютерщикам, чтобы чувствовать себя лучше, надо срочно попасть в виртуальный мир.

21-летний **Шон Уолли** (Shawn Woolley), покончивший жизнь самоубийством, жил в маленьком американском городке Хадсон. В реальной жизни у него, грузного молодого человека со странным чувством юмора, почти не было друзей. Зато был ***EverQuest***. Мать прятала клавиатуру – Шон покупал другую. Мать запрещала ему играть – Шон играл по ночам, когда она спала. Он даже украл кредитку матери, чтобы оплатить полгода игры. В конце концов,





Причиной смерти Шона Уолли стала игра EverQuest.



Элизабет Уолли, мать Шона, подала в суд на компанию Sony Online Entertainment.

Шона отлучили от компьютера и поселили в общежитие для аддиктивных больных. Вскоре он нашел работу и снял однокомнатную квартирку. С первой же зарплаты он купил подержанный компьютер и установил EverQuest.

11 ноября 2001 года Шон ушел с работы. Компьютерный лог показывает, что он без перерыва играл в EverQuest до 20 ноября. Затем он застрелился.

АНОНИМНЫЕ ГЕЙМЕРЫ

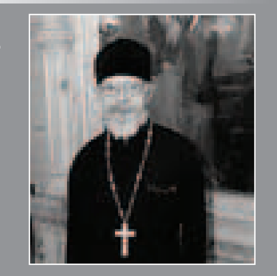
Элизабет Уолли, просмотрев файлы сына, нашла список имен, которые он использовал в онлайне. Одно из них – ILUVYOU. Предположительно, у Шона случилась виртуальная любовь.

– Разве я могла остановить его? – говорит мать, – Он был уже взрослым. Если ты алкоголик или наркоман, ты знаешь, где тебе помогут. Но моему сыну было некуда пойти – никто не знал, как ему помочь.

После смерти сына Элизабет Уолли занялась созданием организации **Анонимные Онлайновые Игроки** (Online Gamers Anonymous), чья деятельность была бы направлена на борьбу с зависимостью от компьютерных игр. Однако суд с компанией **Sony Online Entertainment** не принес ей ожидаемых миллионов. На сегодняшний день Анонимные Онлайновые Игроки так и остались мечтой.

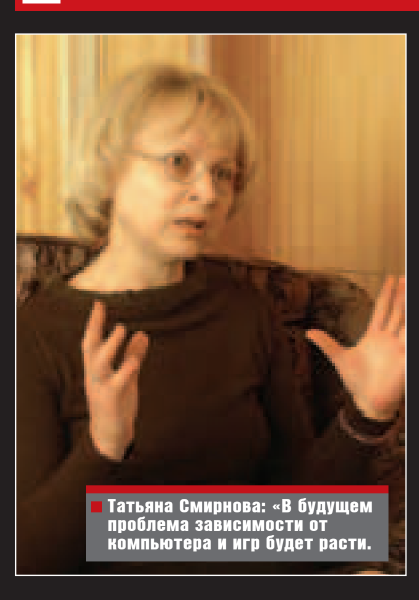
Впрочем, в США уже существует **Служба компьютерного привыкания** (Computer Addiction Service), занимающаяся исследованием этой проблемы. Возник даже новый термин heroinware – программы, вызывающие эффект привыкания. В первую очередь к ним относятся глобальные мультиплеерные игры, например, EverQuest, ***Ultima Online***, ***Dark Age of Camelot***, ***Lineage*** и другие. В адрес издателей поступило уже немало претензий с требованием на коробках с играми клеить ярлыки, предупреждающие об эффекте привыкания. Нечто подобное

ЦЕРКОВЬ ПРОТИВ ИГР



Православная церковь крайне негативно относится к компьютерным играм и открыто говорит об опасности зависимости. Официальная позиция выражена в книге иеромонаха Анатолия (Берестова) **«Число зверя. На пороге третьего тысячелетия»**. По мнению православной церкви, компьютерные игры убивают в детях духовность и располагают к оккультным занятиям. Современные игры открывают новый мир – мир «виртуальной (мнимой) реальности». Постепенно вживаясь в этот выдуманный мир, люди перестают отделять реальность от выдумки, смешивают их и одновременно живут в том и другом мире, превращаясь в психически больных людей. В мире виртуальной реальности нет места Богу, но есть место дьяволу. У человека сильно развивается чувственность. Человек не борется со своими страстями, а целиком предается им, погружается в них. Для православных христиан контакт с этим миром недопустим.

КОММЕНТАРИЙ ПСИХОЛОГА



Татьяна Смирнова: «В будущем проблема зависимости от компьютера и игр будет расти.

«Проблема зависимости от компьютерных игр – не преувеличенная и не надуманная проблема. К счастью, многие беды доходят до нас с опозданием в несколько лет. Однако уже шесть лет назад тема аддиктивной зависимости, в частности, от компьютерных игр, поднималась на крупном совещании в Ростове. Уже тогда психологи России во всеуслышание говорили: проблема есть, она актуальна для молодежи (самый опасный возраст – с 13 до 17 лет) и ее пора изучать. Психологи пришли к выводу, что зависимость от компьютерных игр входит в структуру аддиктивной зависимости. Это патологическая зависимость, которая стоит в одном ряду с такими зависимостями, как алкогольная, табачная и наркотическая. Ее причина – поиск компенсации эмоционального дискомфорта, уход от стрессовой ситуации.

У любой зависимости есть этапы формирования. Первый такой момент – эмоциональная вовлеченность. Появился инструмент – компьютер. Подросток учится им владеть. На уровне эмоциональной радости происходит фиксирование состояния: «Я наедине с инструментом, получаю удовольствие, мне хорошо». Однако если взрослый от своей деятельности за компьютером обычно получает продукт (отчет по работе, таблицу, программу), то подросток – не получает. Он только удовлетворяет свои эмоциональные потребности. Второй момент – стресс, возникающий, когда человеку плохо, не ладится учеба, нет диалога со сверстниками. С компьютером же, напротив, хорошо и спокойно. Что делает подросток? Он обращается к компьютеру все чаще и чаще. Из средства развития компьютер становится целью времяпровождения. Логика проста: «Мне трудно со сверстниками? Зато в играх я чувствую себя героем! Если не ладится общение, есть онлайновые игры со встроенными чатами. И, оказывается, я интересен, меня принимают таким, какой я есть». Так начинается злоупотребление компьютером. Это еще не зависимость, но уже проблема. Можно говорить о преболезненном состоянии. Третий важный мо-

ОНЛАЙНОВЫЕ НАРКОТИКИ. ПРОДАЮТСЯ БЕЗ РЕЦЕПТА



City of Heroes – крупнейший наркотик сегодня. Свыше двух месяцев на первом месте в американском чарте.

Dark Age of Camelot по-прежнему в пятерке самых популярных многопользовательских ролевых игр.

Редкие артефакты из Diablo 2 продаются на просторах eBay. И ведь есть спрос!

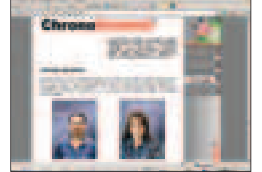
Одна далекая-далекая галактика теперь доступна для всех и густонаселенна.

Lineage погубила не одного корейца. Сегодня вторая часть штурмует весь мир.

Издатели не боятся подсаживать на сетевые игры детей. Toontown Online – яркий пример.

World of WarCraft обещает стать одной из самых популярных MMORPG в истории.

РАДИКАЛЬНЫЕ МЕРЫ



Если в борьбе с зависимостью от игр ты терпишь поражение за поражением, поставь на компьютер программу *ChronoControl*, созданную российскими разработчиками. Взять ее можно на сайте www.chronocontrol.com. ChronoControl следит за режимом работы пользователя и заставляет его своевременно делать небольшие перерывы, необходимые для физического и психологического здоровья. Программа действует радикально – на время перерыва блокирует монитор, клавиатуру и мышь. В отношении времени работы и перерывов программа имеет три режима работы: 25 мин/5 мин; 50 мин/10 мин; 100 мин/20 мин.

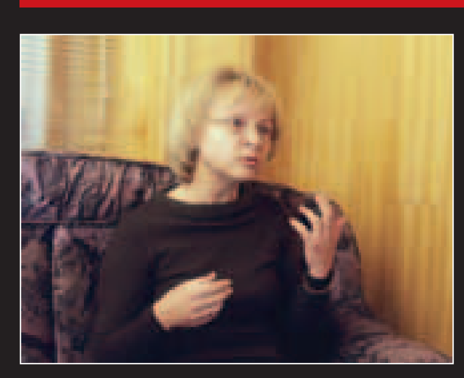
все мы видим на сигаретных пачках: «Минздрав предупреждает...».

МОТИВ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Пагубное пристрастие к компьютерным играм – не надуманная проблема. Гонконгский фанат компьютерных игр умер после десяти часов игры на компьютере. 17-летний **Ли Пу Санг** (Li Pu Sung) проводил все свободное время, играя по сети в ***Diablo II***. Юноша спал не более двух часов в день. Врачи говорят, что его сердце остановилось из-за стресса, вызванного игрой, и от переутомления. Во Флориде был случай, когда отец так заигрался, что перестал обращать внимание на младенца, и это привело к гибели ребенка.

Компьютерная болезнь коснулась и России. «Больные» есть почти в каждом, даже самом заштатном городишке. Возьмем, к примеру, Петрозаводск. Обыкновенный провинциальный город. Он расположен на северо-западе России, около 300 тысяч населения, всего 14 официальных компьютерных клубов. Возрастной диапазон посетителей – от 6 до 18 лет, но большую часть составляют ребята 14-17 лет. Примерно сорок процентов из них – завсегдатаи.

КОММЕНТАРИЙ ПСИХОЛОГА



мент – человек прекращает почти все контакты с реальным миром. Может, их и было мало, но теперь вообще не стало. Есть компьютер и комната или компьютерный клуб. Нельзя сказать, что в клубе подросток находит новых друзей. Нет, они – его противники в игре. Да и главное для него не общение, а сама игра.

В моей практике был такой случай: подросток из-за конфликта с учителем уединился в комнате с компьютером. Много играл. Родители сначала не волновались: мол, мальчик учится. Потом дошло до того, что он порвал все отношения с друзьями. Ну, ладно, решили родители, у него трудный период в жизни. Затем болезнь распространилась дальше: мальчик стал отказываться от еды, потому что компьютер был важнее. А это уже важная симптоматика (психофизиологические и психосоматические симптомы). Дело дошло до того, что мальчик стал закрывать дверь в комнату и не впускал ни маму, ни папу. Они нарушали нужную ему среду.

Вылечить зависимость гораздо сложнее, чем бороться со злоупотреблением. В данном случае это была зависимость, осложненная психопатическими чертами ребенка. К счастью, после обращения к психологу, ребенок все-таки социализировался. Он был выпускником школы, и ему надо было сдавать выпускные экзамены, поступать в университет.

Самое плохое – в компьютерной зависимости родители становятся созависимы ребенку. Что это значит? Папа у компьютера, ребенок у компьютера. Папа играет или работает, ребенок делает то же самое. Мама созависима в таком смысле: папа говорит ей «Не мешай!», ребенок тоже говорит: «Не мешай!». Родители фактически подталкивают своего ребенка к зависимости.

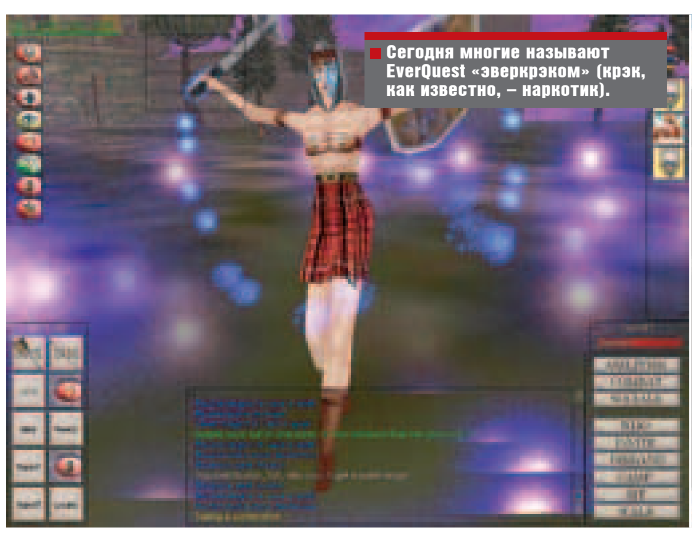
В будущем проблема зависимости от компьютера и игр будет расти. Сейчас жалоб не так и много. О чем это говорит? Родители обращаются к нам, когда ребенок уже в критическом состоянии.

Мой совет – учитесь распознавать злоупотребление до того, как оно переросло в зависимость. Родителям надо больше уделять внимание подростку и интересоваться, чем он занят. Нужно наблюдать, влияет ли компьютер на его подростковую жизнь, подмечать, каким подросток выходит из-за компьютера, меняется ли его эмоциональный фон? В стадии зависимости от компьютера наступает такой момент, как «эмоциональная тупость». Ребенок перестает эмоционально реагировать на тех, кого раньше любил. Это очень важная симптоматика. Нельзя такое прозевать».

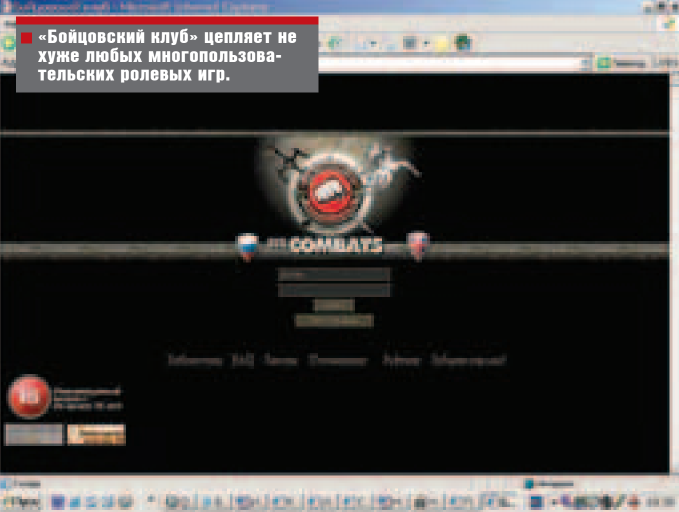
Татьяна Валентиновна Смирнова,
Психолог, руководитель психологического отдела Психолого-медико-педагогического центра РК.



спасайте ваши души
Чистильщик
ORION
Бука



Сегодня многие называют EverQuest «эверкрэком» (крэк, как известно, – наркотик).



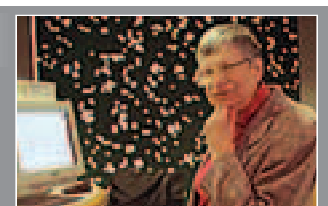
«Бойцовский клуб» цепляет не хуже любых многопользовательских ролевых игр.

В городском отделе по делам молодежи лежат стопками заявления от мам и пап, сбившиеся с ног в поисках дражайших чад. Последние, как выясняется, едва ли не живут за компьютером в клубе. Просаживают родительские деньги, прогуливают школу, домой приходят усталые и нервные...

С начала 2004 года петрозаводская мэрия регулярно проводит рейды по компьютерным клубам. Сначала просто ловили школьников, пропускающих уроки без уважительной причины. В июне специалисты отдела по делам молодежи «скооперировались» с городской прокуратурой и милицией. Читаем сухой пресс-релиз: «В ходе рейда выяснилось, что часть клубов, где рабочее время заявлено до 23 часов, работают и по ночам. Несовершеннолетние, покупающие в компьютерном клубе «ночной пакет» игр, – не редкость. Подростки приходят в клуб с запиской от родителей, разрешающей им находиться в клубе в течение двенадцати часов – с девяти вечера до девяти утра.»

По словам старшего помощника прокурора города Ирины Резник, особую тревогу вызывает такой факт: в ходе расследования уголовных дел, где об-

БОЛЕН ЛИ ТЫ?



Доктор Марисса Орзак (Maressa Orzack) основал Службу компьютерного привыкания.

Психологи выделяют пять типов пристрастия, которые движут геймером:

1. Пристрастие к тому, чтобы окончить игру (пройти игру и открыть все альтернативные концовки).
2. Пристрастие к соревнованию (типичный пример – *Counter-Strike*).
3. Пристрастие к мастерству (геймер постоянно шлифует свои умения в конкретной игре).
4. Пристрастие к исследованию (мир игры исследуется до бесконечности).
5. Пристрастие к таблице результатов (желание попасть на первое место в таблице результатов заставляет играть снова и снова).

По данным Службы компьютерного привыкания при клинике McLean Гарвардского университета, тебе пора беспокоиться, если наблюдаются следующие психологические и физические симптомы привыкания:

неспособность выйти из игры, пренебрежение семьей и друзьями, проблемы с учебой или работой, пренебрежение правилами личной гигиены, расстройство сна.

КОММЕНТАРИЙ ЭКСПЕРТА



СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ (КОМПАНИЯ «НИВАЛ»)

Как вы считаете, являются ли компьютерные игры одной из разновидностей зависимости (как, например, алкоголь, курение или наркотики)?

Человек играет с детства, будь то казаки-рабойники, крестики-нолики или тетрис последнего поколения. Игры развивают, развлекают и, ко всему прочему, доставляют удовольствие. Компьютерные игры от других ничем принципиально не отличаются, кроме одного факта: они гораздо интересней. Поэтому я склонен относить их в разряд вполне нормальных увлечений, типа похода в кино и театр, чтения или любимого всеми вышивания крестиком.

Может ли чрезмерная увлеченность компьютерными играми привести к каким-либо тяжелым последствиям?

Любое увлечение, доведенное до крайности, может привести к очень тяжелым последствиям. Что касается компьютерных игр – то здесь далеко за примерами ходить не надо. Периодически из Южной Кореи (и других стран тоже – прим. ред.) приходят новости о людях, обыгравшихся до сердечного приступа или потери сознания, что не мудрено, если играть несколько суток подряд без каких-либо перерывов. Во всем, абсолютно во всем, нужна мера. Правда, подозреваю, что если смотреть кино двое суток напролет без еды и отдыха, потеря сознания или сердечный приступ придут гораздо раньше.

Где грань между безобидной игрой и серьезной болезнью?

Где-то рядом. Если при звуках флейты и виде компакт диска с игрой ты теряешь волю, забываешь лучших друзей и хорошую погоду на улице, сидишь за игрой с утра до утра изо дня в день – значит ты наш, ты поддался темной стороне Силы. Безобидным или даже полезным увлечение компьютерными играми можно назвать в том случае, если игры дополняют и делают жизнь человека более разнообразной и увлекательной. Ведь игры способны многому научить. Поэтому, если компьютерные игры перемежать активным отдыхом и физической деятельностью, можно играть сколько душе угодно. Хуже от этого точно не станет.







А ты хотел бы, чтобы героиня игры ожила? Хотел бы? Да тебе лечиться надо!

виняемыми выступают несовершеннолетние, нередко выясняется, что мотивом преступления стала потребность подростка в деньгах для игр в компьютерных клубах.

КОМПЬЮТЕРОЗАВИСИМЫЕ

Сейчас Россия переживает бум преступлений, совершаемых компьютерозависимыми тинейджерами. Наркоманы во время ломки способны на самые безрассудные поступки. Подростки с диагнозом «компьютерная зависимость» – тоже. Непридуманная реклама одного из компьютерных клубов «Приди к нам и убей своего друга!» становится реальностью. «Вымогая деньги на игру, подросток – завсегдатай компьютерных клубов – совершил убийство своего друга» – это из милицейской хроники. А вот другой случай: «Чтобы 14-летний сын в очередной раз не улизнул в клуб, отец запер его дома. Мальчик, привязав к ножке стола шесть простыней, решил спуститься из окна. Простыни не выдержали...».

Где тинейджеры берут деньги на время в компьютерном зале или покупку новой игры? Большинство клянчат у родителей. Другие собирают бутылки или продают газеты. А некоторые отбирают деньги у сверстников, продают вещи из дома. Известен случай, когда 13-летний гатчинский подросток, рвущийся в компьютерный клуб, под угрозой ножа вымогал деньги у своей бабушки. Родители борются с зависимостью от

КОММЕНТАРИЙ ЭКСПЕРТА



ВЛАД СУГЛОБОВ (КОМПАНИЯ G5 SOFTWARE)

Как вы считаете, являются ли компьютерные игры одной из разновидностей зависимости (как, например, алкоголь, курение или наркотики)?

У человека очень много зависимостей. При определенной смелости к зависимостям можно причислить употребление пищи, занятия сексом, работу, спорт, филателизм и строительство дачи. Туда же смело идут такие занятия, как чтение книг, просмотр кинофильмов, общественно-политических программ и прослушивание музыки. То есть, зависимости для человека вполне естественны. Поэтому – да – компьютерные игры можно назвать зависимостью.

Может ли чрезмерная увлеченность компьютерными играми привести к каким-либо тяжелым последствиям?

Я думаю, что компьютерные игры настолько же являются негативной зависимостью, насколько таковой являются книги, кинофильмы, музыка и телевидение. Известны отдельные случаи болезненной зависимости от телевизора, но в целом просмотр телевизионных передач считается достаточно безобидным занятием для здоровья и для общества. Если человек ходит почти каждый день в кино и пересматривает несколько раз подряд один и тот же фильм – вряд ли кто-то его упрекнет. Что уж говорить о книгах! Вот и с играми похожая ситуация.

Где грань между безобидной игрой и серьезной болезнью?

Если постоянно есть, то можно обожраться. Если смотреть телевизор дни напролет – станешь дебилом. Если круглосуточно читать книги – испортишь зрение. С играми (и всем остальным на свете) – то же самое. Надо, всего-навсего, знать меру. Надо соблюдать базовые нормы работы с компьютером. Не забывать моргать почаще, питаться регулярно, периодически делать примитивную гимнастику – и все будет замечательно. Игры – здоровое развлечение для здоровых людей.





игр самостоятельно. Мама одного шестиклассника спрятала одежду сына. Он все равно убежал в клуб – без куртки и в драных кроссовках. Зачастую родители, возмущенные тем, что любимое чадо совсем забросило учебу, обращаются к администраторам клубов с просьбой не пускать их детей в компьютерный зал. Просьбы игнорируются, поскольку компьютерозависимые – основной источник прибыли клубов.

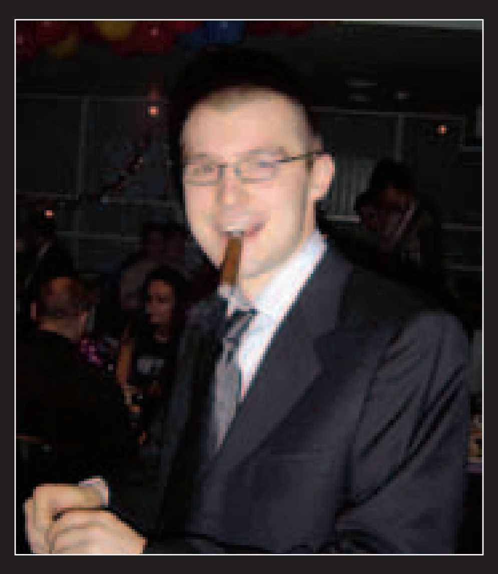
МЫ ВСЕ – БОЛЬНЫЕ

Надо иметь смелость признать, что это именно так. У каждого геймера есть «зависимость от игр». У одних болезнь проходит в легкой форме, у других в тяжелой. Один мой друг пропустил сессию в университете, потому что проходил ***Dungeon Siege***. Коллега-фотограф потерял работу из-за чрезмерного увлечения ***«Бойцовским клубом»*** (http://www.combats.ru/). Вместо того, чтобы бегать по заданиям редакции, он сидел за компьютером. Интересы клана были важнее. Однажды директор позвал его в свой кабинет, и после короткого разговора фотограф пошел паковать вещички.

Бороться с зависимостью от игр крайне сложно, и все-таки это в твоих силах. Помни, тебя осознанно подсаживают на игры. Разработчики стремятся к достижению полной реалистичности игры, стараются стереть грани между виртуальным и реальным мирами. При создании компьютерных игр, работают не только программисты, но и психологи. Их задача – сделать виртуальный мир максимально привлекательным. Современная компьютерная игра – результат синтеза новейших информационных технологий и достижений в психологии. И все-таки, пусть в виртуальном мире не действуют законы реального мира, от этого он не лучше заурядной человеческой жизни. Самый банальный поцелуй всегда будет приятнее самого разухабистого виртуального секса. Так что борись с зависимостью доступными способами: заведи хобби, не связанное с компьютерными играми, займись творчеством, запишись в секцию шаолиньского футбола.

В общем, сделай все возможное, чтобы твоя жизнь не стала похожей на этот грустный анекдот: «После проведенной за игрой ночи, идет студент в университет. По пути обдумывает, как пройти босса в последней битве. Вдруг видит КАМАЗ, несущийся прямо на него, и равнодушно думает: «Блин, опять все с начала начинать!».

КОММЕНТАРИЙ ЭКСПЕРТА



СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ. (ДИРЕКТОР GSC GAME WORLD)

Как вы считаете, являются ли компьютерные игры одной из разновидностей зависимости (как, например, алкоголь, курение или наркотики)?

Нужно проводить грань между увлечением и зависимостью. Что такое зависимость? Лично я считаю, что зависимость – это что-то больше физическое, увлечение – все-таки, что-то более моральное. Зависимость – слово с явно негативным значением. Зависимость ассоциируется с чем-то плохим, вредным для здоровья. Компьютерные же игры – это увлечение, и человек, который увлекается кино, книгами или музыкой, ничем не отличается от человека, который увлекается игрушками.

Может ли чрезмерная увлеченность компьютерными играми привести к каким-либо тяжелым последствиям?

Среди знакомых мне людей таковых нет. Проведение пяти-шести часов за компьютером в день, в наше время безопасных мониторов, к значительным физическим увечьям привести не может. Если говорить о моральных последствиях, да, я слышал от докторов о детях, которые перестают общаться с окружающим миром и полностью уходят в «другую реальность». Однако я не склонен приписывать все эти эффекты играм. Скорее – неправильному воспитанию или природному характеру ребенка. Задолго до существования игр дети уходили из дома, вырастали трудными подростками и сложно общались со старшим поколением. Проблемы «отцов и детей» обществу не новы, и винить в их возникновении игры нельзя.

Где грань между безобидной игрой и серьезной болезнью?

Во всем есть своя мера. Трое бессонных суток за компьютером – это сверхмера. Половина дня на выходных – фактически то же самое, что выходные у телевизора. Серьезная болезнь? Нет, я бы не стал относить эту фразу к играм – скорее, отнес бы к невниманию родителей и общества к проблемам подрастающего поколения. Если ребенок увлекается только играми, может родителям стоит задуматься о том, чтобы дать ему какую-нибудь альтернативу?

WORLD CYBER GAMES
2004 RUSSIAN PRELIMINARY

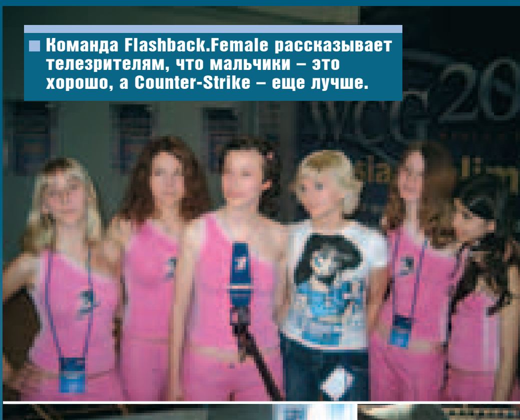

Роман "Polosatiy" Тарасенко

В период с 6 по 10 июля в московском торговом центре «Тишинка» состоялось главное российское киберспортивное событие – национальная квалификация на World Cyber Games (крупнейший в мире турнир по компьютерным играм). В результате региональных отборочных соревнований, проходивших в восемнадцати городах нашей необъятной родины, выявилось почти 500 участников, которым предстояло разыграть призовой фонд в 75 тысяч долларов и семнадцать путевок в Сан-Франциско (США), где в октябре начнется WCG Grand Final. Неудивительно, что в последние недели перед чемпионатом бойцы готовились с удвоенной силой. К этому подстегивало и провальное выступление россиян в Южной Корее в прошлом году (предыдущие Мировые Кибер Игры проходили именно там). Нынешнему поколению предстоит трудная задача – реабилитироваться в глазах болельщиков и вернуть стране славу сильнейшей геймерской державы.

Первый день **WCG 2004 RP** начался с торжественной церемонии открытия. После привычных слов приветствия организаторов на подиум поднялась специально приглашенная гостья – популярная теннисистка Елена Дементьева. Она выразила свой восторг оттого, что такой экзотический вид спорта имеет мощную армию болельщиков и спонсорскую поддержку. Речь звезды с мировым именем сопровождалась бурными аплодисментами. Подхватил ораторскую эстафету представитель корейского оргкомитета, также пораженный размахом мероприятия в России.

Когда страсти поутихли, на сцене появились две столичные женские команды по ***Counter-Strike*** – **Flashback.Female** и **Platinum**. Девчонки приковали внимание абсолютно всех присутствующих – ведь нечасто увидишь представительниц прекрасного пола, занимающихся столь неприсущим им занятием. В результате трехчасового противостояния победу в показательном матче одержала Flashback.Female, выиграв на картах de_dust2 (13:4 по раундам) и de_inferno (13:9), в то время как леди из Platinum оказались удачливее лишь на уровне de_train (13:7).

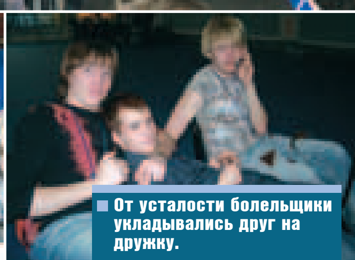



Команда Flashback.Female рассказывает телезрителям, что мальчики – это хорошо, а Counter-Strike – еще лучше.


Члены жюри выбирают Miss WCG 2004 RP. Победительницей стала Venema.






От усталости болельщики укладывались друг на дружку.

Естественно, просто так дам никто не отпускал, и они еще долгое время выступали в роли фотомоделей, параллельно давая многочисленные интервью приехавшим телеканалам.

Самое интересное началось на следующие сутки, когда стартовали официальные состязания. В турнире по ***FIFA Football 2004*** не было равных питерцу **M19*Alex**'у, выигравшему путевку на Grand Final третий год подряд. И в этот раз сильнейший виртуальный футболист России не оставил шансов соперникам. Неудачно начав чемпионат, Alex попал в «сетку лузеров» после того, как не справился со своим партнером по команде **Wer**'ом. Однако это не сломило будущего чемпиона, и в принципиальном поединке он одержал верх над **Pika** («золото» **WCG 2003 RP**), а затем в заключительном матче отомстил своему обидчику. По правилам Double Elimination «лузеру» предстояло выиграть четыре встречи, с чем Alex превосходно справился. Wer выглядел как беспомощный котенок, хотя и не скрывал, что был доволен вторым местом, которое также давало право поездки в Америку.

Наиболее жаркими выдались соревнования по ***UT2004***. Главным претендентом на победу, безусловно, считался **Askold** из Санкт-Петербурга, не имевший равных в России в 2002-2003 годах. Его неоспоримое превосходство было поставлено под сомнение во втором туре. Неизвестный ранее челябинский паренек **Spank** с легкостью расправился с действующим чемпионом на карте DM-Roughinery со счетом 12:4. Второй сенсацией турнира стал разгром **Brazor**'a, который он учинил своему одноклановцу **Navigator**'у. Добавил масла в огонь Askold, усту-


Девушки из Flashback.female не гнушались участвовать в конкурсах для «простонародья».


Церемонию открытия посетили представители корейского отделения Samsung.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
- **1 место** – 64AMD.Caravaggio (Москва) – $3700 + поездка в США;
- **2 место** – SK.Soul (Москва) – $1900 + поездка в США;
- **3 место** – FM.Ranger (Санкт-Петербург) – $1000 + поездка в США.

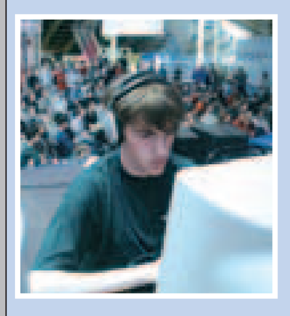
COUNTER-STRIKE 5X5:
- **1 место** – M19 (Санкт-Петербург) – $14400 + поездка в США;
- **2 место** – r095us.ru (Москва) – $7500;
- **3 место** – ipG (Ставрополь) – $4600.

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:
- **1 место** – FM.Navigator (Санкт-Петербург) – $3700 + поездка в США;
- **2 место** – FM.BrazoR (Санкт-Петербург) – $1900 + поездка в США;
- **3 место** – Spank (Челябинск) – $1000 + поездка в США.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
- **1 место** – PGC.Androide (Москва) – $3700 + поездка в США;
- **2 место** – vWeb.Advocate (Москва) – $1900 + поездка в США;
- **3 место** – RiF.EX (Санкт-Петербург) – $1000 + поездка в США.

FIFA FOOTBALL 2004 1X1:
- **1 место** – M19*Alex (Санкт-Петербург) – $3700 + поездка в США;
- **2 место** – M19*Wer (Санкт-Петербург) – $1900 + поездка в США;
- **3 место** – Pika (Пушкино) – $1000.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 1X1:
- **1 место** – USSR.Turboletik (Москва) – $3700 + поездка в США;
- **2 место** – F1'Lev (Томск) – $1900;
- **3 место** – USSR.Chis (Екатеринбург) – $1000.



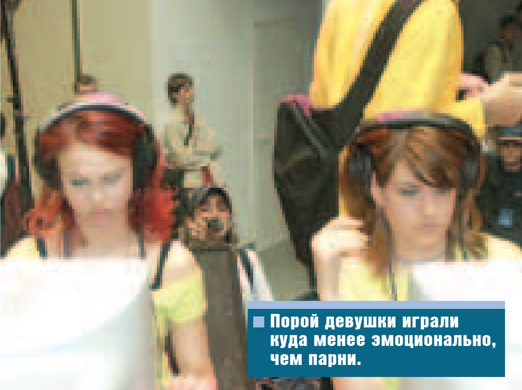
WCG В РОССИИ – 4 ГОДА!

Российским организаторам есть, чем гордиться. **World Cyber Games Russian Preliminary** успешно проходят уже четвертый год подряд. Началось все в далеком 2001-ом – тогда в Южную Корею на Большой финал отправилось всего три дуэлянта по ***Quake III Arena*** и команда по ***Counter-Strike***. И сразу же отечественные геймеры громко заявили о себе. **M19*LeXeR** завоевал серебряную медаль в индивидуальной дисциплине, а питерская пара **LeXeR** + **Pele** стала второй в парных состязаниях по Q3. В 2002-ом на **WCG Grand Final** отправилось уже 12 россиян, которые вернулись домой с тремя наградами высшего достоинства. CS-команда **M19** и Q3-дуэлянт **uNkind** стали чемпионами мира! Еще одно «золото» добыл дуэт **Cooller** + **Death** в факультативной номинации 2x2. Надеемся, что успех не минует нашу страну и в этот раз.

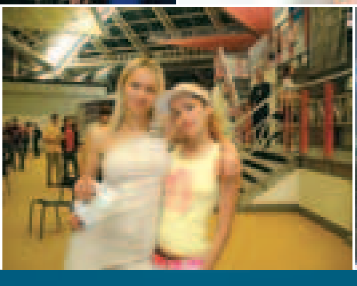
WCG 2004 GRAND FINAL – ВПЕРВЫЕ ЗА ПРЕДЕЛАМИ КОРЕИ

Известно, что предыдущие Мировые Кибер Игры проводились в Южной Корее. Это неудивительно, ведь штаб-квартира глобального спонсора турнира, компании **Samsung**, базируется именно в этой стране. И вот впервые с 2000 года (тогда состоялись дебютные **WCG Challenge**) чемпионат переехал в другое полушарие, в Сан-Франциско, США. Подготовка к празднику уже вовсю кипит, хотя некоторые участники насторожены проблемами политическими. Известно, как непросто получить американскую визу, и в том числе эта проблема касается граждан России. Оргкомитет WCG обещал приложить все усилия, чтобы данная ситуация решилась благополучно для спортсменов. Кстати, WCG 2005 Grand Final пройдут в Мельбурне, Австралия.


Слет организаторов: «Ребята, чтобы все прошло четко и без накладок».


Порой девушки играли куда менее эмоционально, чем парни.

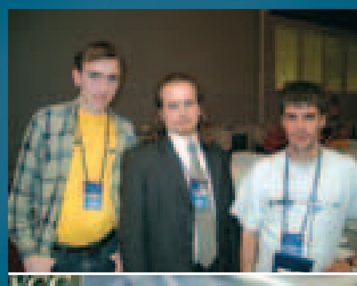

Игровая зона – бои в самом разгаре.




Многоопытная женская CS-команда Москвы – Platinum.

пивший в «сетке лузеров» **Полосатому** (3:4 на DM-Deck17). Некогда доминировавшие звезды угасали одна за другой. **Virus** из Пскова, занявший на WCG 2003 RP четвертое место, бесславно «слил» **b100.Sank**'у. Болельщики пребывали в состоянии легкого шока от каждого нового известия, приходившего из игровой зоны. Тем не менее, для Питера в тот день все закончилось хорошо. Не подкачал Navigator, который собрался с духом и пробился в заветную тройку. В финале он с легкостью взял реванш у Brazor'a, но этот матч уже ничего не решал. Друзья решили поделить поровну заработанные деньги и вместе тренироваться к WCG Grand Final.

Состязания по ***Warcraft III*** и ***Counter-Strike*** потеряли часть привлекательности еще до своего начала. Основные фавориты на победу: **Deadman** и команда **Virtus.Pro** не приняли участие в WCG 2004 RP, так как пребывали в это время во Франции, где параллельно разыгрывался **ESWC** – второй по престижности турнир от организации **Ligarena**. Отсутствие главных конкурентов раззадорило остальных претендентов – шансы попасть в Сан-Франциско резко возрастали. В номинации Warcraft III отлично проявил себя **Caravaggio** – он одолел грозного **Soul**'a, который, как и M19*Alex, едет на Grand Final в третий раз. А ведь Cara совсем недавно перебрался в Москву ради возможности тренироваться с сильными дуэлянтами. В чемпионате по Counter-Strike верхнюю строчку пьедестала уже не в первый раз заняла **M19**. Это стало возможным во многом благодаря новому бойцу с экстравагантной кличкой **400 kg**, заметно укрепившему ряды команды.

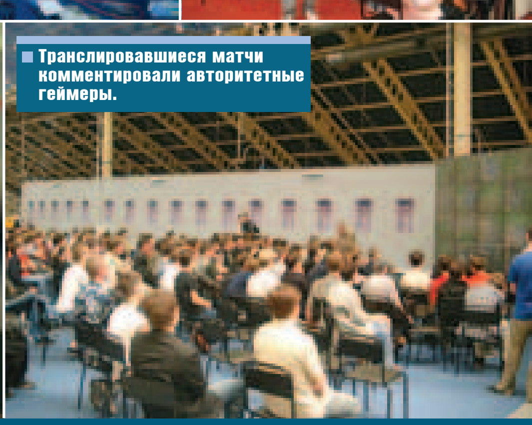


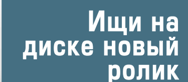
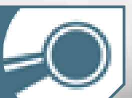






Venema исполнила зажигательный танец не хуже приглашенных моделей.


Транслировавшиеся матчи комментировали авторитетные геймеры.





Текст: Алексей «Ухо» Малецкий

ЗАПИСКИ ТЕСТЕРА

В этом номере «PC ИГР» мы – команда тестеров компании GSC Game World – расскажем об одной из самых интересных составляющих будущего хита – режиме сетевой игры. Когда мы начали работать над *S.T.A.L.K.E.R.*, игра представляла собой один тестовый уровень, где находилась лишь парочка монстров. Постепенно стали появляться все новые и новые локации с большим выбором оружия, транспортом, расширенным бестиарием. И вот, наконец, мы добрались до мультиплеера, с набором лишь в несколько карт...

НАСТОЯЩЕЕ

Сейчас команда работает над тем, чтобы в мультиплеере ***S.T.A.L.K.E.R.*** были реализованы все лучшие элементы командной игры. Наша задача сделать карты максимально сбалансированными – игроки должны чувствовать себя свободно, стратегически занимать огневые точки, имея возможность переломить ход игры, даже если шансы на победу почти равны нулю. В этом и заключается вся прелесть командной игры, которая захватывает и заставляет все больше времени проводить за компьютером, оттачивая мастерство. В любой игре, на любой карте, в любых условиях игроки должны чувствовать себя комфортно и не сетовать на то, что какой-то ящик, по неосмотрительности засунутый туда дизайнерами, в самый ответственный момент помешал сыграть так, как планировалось. Даже одна единственная ступенька, лишнее дерево или часть забора может перевернуть все с ног на голову – малейший дисбаланс сказывается на геймплее. И вроде бы, что там нашей работы – сидишь, играешь. Но, нет, нужно отмечать каждую мелочь, после чего тщательно протестировать ее и посмотреть, как она будет смотреться в новых условиях. Все должно быть простым, но в то же время детально продуманным. Задача нашей команды – знать об игре все: каждый уголок, каждое дерево, каждый камешек на карте. Мы работаем и над оружием, над разбросом, дальностью стрельбы, отмечаем, какие косметические изменения хотелось бы внести, сообщаем о них разработчикам, после чего снова тестим; и так до тех пор, пока не достигнем желаемого результата. Ведь ничего путного не выйдет, если игрок будет демонстрировать, к примеру, идеальную стрельбу с вертикальной лестницы. Сидя он должен стрелять более точно, чем во время бега, а в прыжке и вовсе стрелять не положено. Мы работаем не над игрой по мотивам боевика, где один человек может легко положить пару-тройку взводов. В S.T.A.L.K.E.R. «халявы» не будет, все четко и правильно.

ТАМ, ГДЕ ПРОЛЬЕТСЯ КРОВЬ...

Мультиплеерные карты взяты, в основном, из одиночных миссий, но есть исключения. Пока существует только одна карта, которая создана с нуля, но это только *пока*. Именно она в данный момент и отнимает уйму времени – постоянные изме-


Модель Сталкера в одном из бронежелетов, в руках TOZ34.


Вид на центральную часть карты factory.


Кого бы взорвать?

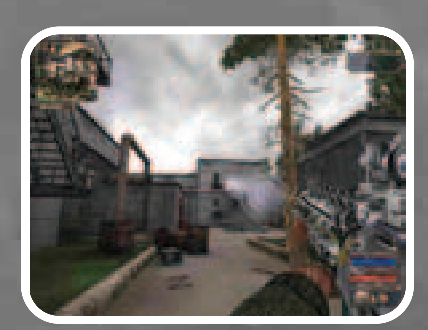
нения, правки, тестирование. А вот с экс-сингловыми картами, как правило, больше всего мороки. Например, недавно возникла проблема с вышкой. Если залезть на самый верх, можно выпрыгнуть за уровень и побывать в местах, которые по умолчанию не должны быть доступны – закрыты забором, холмом и т.д. На картах также было полным-полно плит и бочек, в которых можно элементарно застрять, или стен, в которых может увязнуть граната или оружие. Наша задача: найти проблемные места и исправить баг. Скорость ходьбы назад, лазания по лестницам, насколько должны быть высокими прыжки и насколько тебе может быть больно, если упадешь с крыши – балансировка всех этих параметров тоже наша работа. Все эти факторы влияют на геймплей, на динамичность игры. И работать с такими вещами действительно приятно, хоть и утомительно. Возможность исправлять мелкие погрешности радует, ведь в конечном итоге все становится на свои места и, глядя на идеально сбалансированную карту, испытываешь моральное удовлетворение от профессионально проделанной работы. А порой бывает так, что нужно убрать или передвинуть дерево, а оно так классно смотрится, так вписывается в ландшафт – жалко... Но, порой надо идти на жертвы. А если некоторые объекты и вовсе нельзя повернуть или убрать, приходится как-то выкручиваться. Однако чего только не сделаешь ради того, чтобы все было красиво, сбалансировано и при этом вписывалось в общий динамичный геймплей.

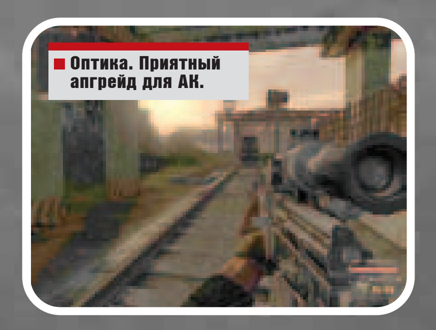
В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ

Пару слов о режимах. Во-первых – *Artefact Hunt*. В данном режиме на две команды выдается один артефакт, и они начинают носиться по карте в поисках оного, бегать, стрелять, пытаться «задавить противника массой», закидать гранатами – сделать все для того, чтобы заполучить красивую «безделушку» и торжественно, под звуки сопровождающего оркестра, отнести ее к себе на базу. Артефакт – невероятно ценный трофей. Победитель получит многое, в том числе и достаточное количество денег, чтобы подтвердить превосходство над раззявами, прошляпившими свое счастье. Артефакт приносит команде финансовую стабильность, которая в свою очередь обеспечит игрокам лучшее оружие и экипировку. Команды отличаются цветом и моделью костюмов, и игрок может присоединиться к любой из них. В данном режиме каждое действие твоего соратника по команде очень высоко оценивается, и любой промах может свести на нет усилия, затраченные для победы. Наша же работа заключается в нахождении идеальных мест для спауна артефактов. Время, которое обе команды тратят на преодоление расстояния до него, должно быть сбалансированным. Нельзя допускать, чтобы у одной команды путь к заветной цели был проще и быстрее. Артефакт же респаунится случайным образом и на определенное время (например, пять минут), поэтому команды должны незамедлительно начать шаг за шагом продвигаться к цели. Если в пылу сражения артефакт не был захвачен одной из команд, он меняет свое местоположение.

В этом режиме на респаун дается время, а также определенное количество денег на закупку снаряжения. Кроме того, имеется радар – очень нужная вещь в командной игре, и тому, кто не умеет с ним обращаться, можно только посочувствовать. На радаре отображаются перемещения игроков твоей команды и место появления артефакта. Так, если искомое сокровище забрали, игрок отмечается на радаре красной (противник) или желтой (соратник) точкой. Таким образом, можно отследить перемещение игрока на карте и либо перехватить


Gauss Rifle, мощное оружие, аналог Rail Gun из Q3.

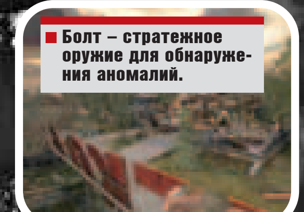



Оптика. Приятный апгрейд для АК.


Под прицелом указано расстояние до объекта.


Центральный перекресток карты military.




Болт – стратегное оружие для обнаружения аномалий.




Выстрел из RPG7, все по вагонам.

противника, либо помочь своему напарнику. В этом режиме зачастую именно хорошая стрельба помогает игроку достичь желаемого результата. Однако противник может настолько тактически грамотно организовать свою игру, что даже наличие отменного стрелка не поможет перехватить инициативу, взять карту под контроль и в итоге победить! Это – прелести командой игры, которая надолго захватывает понимающих людей...

ОДИН ЗА ВСЕХ

Deathmatch – дефолтовый режим, который присутствует во всех мультиплеерных играх.
Сводится он к тому, что ты – одиночка на уровне, где каждый сам за себя и один против всех. У тебя есть немалый набор стволов, которые можно менять по своему усмотрению на месте спауна, при достаточном количестве финансов, естественно. Этот режим предоставляет новичкам отличную возможность изучить все оружие и карты. Если ты любишь обычное «мясо» с обильной стрельбой, то этот режим для тебя. Здесь можно определиться с любимой тактикой: бегать стрелять, сидеть стрелять или же стать баскетболистом и, закидывая всех гаранатами, повышать свой скилл метания. В этом режиме мы работаем над расстановкой точек спауна игроков – они не должны появляться в центре карты и сразу получать пулю или что покрепче прямо в лоб. Думаю, тот факт, что это крайне раздражает, не нуждается в аргументации.

И ВСЕ ЗА ОДНОГО

TeamDeathMatch. В этом командном режиме игроки делятся на два отряда и гоняют друг друга по карте, в попытках выяснить, кто круче. У каждой из враждующих сторон свой набор оружия. Именно здесь находится то самое место в пространстве и времени, где душа может развернуться в тактическом порыве. Ведь у каждого отряда должно быть свое искусство войны, свое собственное кунг-фу, которое сильнее, чем у врага (по крайней мере, *должно* быть сильнее). В командных баталиях необходимо сразу выбрать правильную стратегию и получать удовольствие от игры, что более чем возможно, если, конечно, в команде не собралось n-ое количество ботов, которые работают по принципу «беги-стреляй». Командная игра ведь и создана для того, чтобы, играя слаженно, получать удовольствие от своего превосходства над мегастрелками, которые кроме прицела ничего не видят и не слышат.


Я не кемпер, я снайпер!!!



Меню закупки девайсов, амуниции. Есть деньги – есть результат.


FN2000 - хорошая штурмовая винтовка с оптикой.



TeamDeathMatch – режим для гурманов. Здесь можно выбрать тактику под стать игрокам. Например, взять четыре АК и устремиться вперед с криками: «Ахтунг! Мы самые крутые штурмовики на этом сервере». А можно посадить двух снайперов на крышу и, прикрывая их гранатами, аккуратно успокаивать не в меру активных противников, в результате чего захватить преимущество на карте и победить всухую. Вариантов моделей поведения уйма. Какой придерживаться тебе, решишь уже совсем скоро. Мы лишь отметим, что любители пострелять «в одиночку», игнорирующие любые тактические задумки команды, не всегда будут побеждать. Ведь это не просто Deathmatch, это TeamDeathMatch.

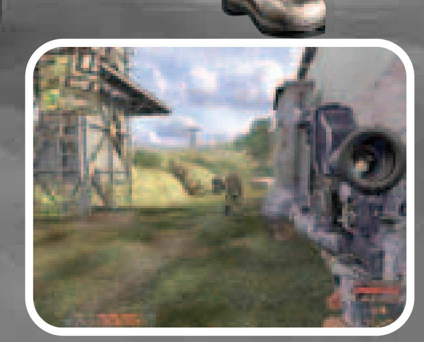
МЕТОДЫ УНИЧТОЖЕНИЯ

Хотелось бы сразу отметить следующее: игрок не может скупить все оружие и бегать по карте в стиле Рембо. У персонажа есть определенное количество слотов: под нож, под вспомогательные аксессуары, под основные девайсы (снайперка, ружье, автомат и т.д.), под пистолет, под гранаты, а также пояс, на котором можно носить дополнительное количество патронов, фонарик и гранаты для подствольника. Рюкзака, как в одиночном режиме, нет, поэтому игроку на респауне нужно определиться, либо он – снайпер, ведущий отстрел желающих заполучить артефакт, либо штурмовик, который способен динамично двигаться по карте под прикрытием того же снайпера, и стать основной ударной силой в итоговом превосходстве команды. Есть и куча других вариантов. С оружием вообще можно экспериментировать как угодно. Например, сесть в кустах в ожидании умника, который сцапал артефакт и бежит с раскрытым ртом к себе на базу за все той же финансовой стабильностью.

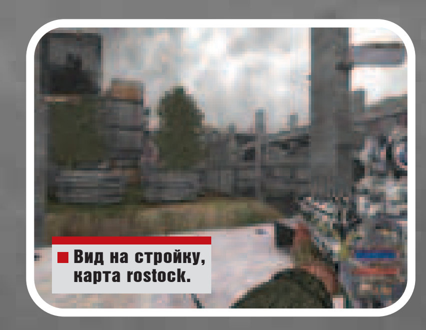
НАДЕЖДА

Очень хотелось бы, чтобы S.T.A.L.K.E.R. стал профессиональной игрой, чтобы мы увидели крупные соревнования по всему миру с приличными призовыми фондами. Хочется получить справедливое признание результата тяжелого и упорного труда. Нам приятно то, что мы вкладываем в эту игру свой опыт и скилл. Думаю, наша работа придаст ей неповторимый стиль, и надеюсь, S.T.A.L.K.E.R. когда-нибудь обретет статус профессиональной кибердисциплины. Случилось так, что нам выпал уникальный шанс, о котором втайне мечтает любой киберспортсмен и игрок, и мы обязательно приложим максимум усилий для достижения той цели, которая перед нами поставлена.


Война с мутантами.






Вид на стройку, карта rostock.

ДНЕВНИК «МЕТРО-2» АВГУСТ, 2004.



Текст: команда «Метро-2»

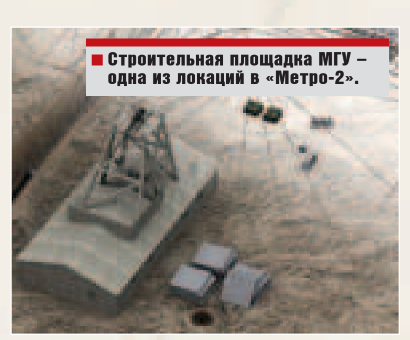
В предыдущем дневнике мы рассказали о станциях Московского метрополитена, которые будут в игре *«Метро-2»* (смотри «PC ИГРЫ» №8). Но помимо станций, в нашей игре геймерам предстоит побывать и в других локациях. В этом выпуске дневников «Метро-2» мы расскажем о наиболее интересных из них.

ДОРОГИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Начнем мы, пожалуй, с **Д6 –** секретной ветки метро, более известной в народе, как **Метро-2**. Ни для кого уже не секрет, что в Москве существуют подземные дороги, соединяющие Кремль, Лубянку, Генштаб и ряд других объектов. Более того, по бытующей сейчас легенде, подземные дороги пронизывают не только Москву, но и Подмосковье, связав Кремль с бункером РВСН, с аэропортом Внуково и другими стратегически важными объектами. Что здесь является правдой, а что вымыслом, простому смертному знать не положено. Однако мы решили приоткрыть завесу таинственности и показать, что же у нас скрывается буквально под ногами.

Главная проблема в реализации локаций секретного метро заключалась как раз в его секретности. То есть, если «гражданские» станции мы могли, хоть и не совсем законно, фотографировать, то с Метро-2 все обстояло иначе. Все засекречено и закрыто. Никто ничего не скажет и не покажет. Выход был один: по крупицам собирать информацию из различных источников и уже из всего этого рисовать общую картину. Естественно, что-то основывалось на наших предположениях и догадках, но желание показать, пусть и со значительными допущениями, то, что многие никогда не увидят, было превыше всего. Народ имеет право это знать!

Первой задачей было составить карту секретных коммуникаций. Где проходили секретные дороги в 52-ом году – вот вопрос, на который надо было ответить прежде всего. Обложившись ворохом материалов со «слухами и домыслами», а также достоверной информацией из некоторых компетентных источников, которые, как всегда, пожелали остаться неназванными, мы вывели наиболее вероятные, на наш взгляд, маршруты веток Метро-2 на

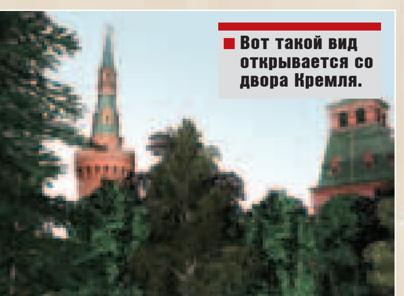

Строительная площадка МГУ – одна из локаций в «Метро-2».





Внутренняя часть Кремля.

По этой башне Глеб будет сверять часы.



Вот такой вид открывается со двора Кремля.

момент 1952 года. Сначала хотели тебе даже показать схему, которая у нас получилась, но потом передумали – не будем открывать всех секретов. Терпение, господа, терпение.

Итак, с расположением секретных коммуникаций мы наконец-то определились. Теперь надо было делать непосредственно туннели и станции. То, как выглядит секретное метро, было отчасти понятно – тюбинги (теперь ты уже знаешь, что это означает) стандартные, метрошные, из чугуна. С этим проблем не было. Что же касается станций Д6, то их можно поделить на простые и красивые. Простые строились лишь под служебные нужды и, как следствие, особым изыском не отличались. А вот красивые – это другое дело. Ими, понимаешь ли, пользовались сильные мира сего и, соответственно, их внешнему виду уделяли большее внимание. За основу их отделки мы взяли гражданские станции Московского метрополитена: мрамор, лепнина, и т.д.

Интересно то, что в туннелях Д6 присутствует лишь одна колея. И это понятно, ведь при сигнале «Атом» (сигнал ГО, говорящий о начале ядерной войны) весь поток направился бы только в одну сторону. Еще стоит отметить, что пути в Метро-2 запрятаны в бетон, так же, как и трамвайные. Делалось это для того, чтобы в туннелях можно было использовать автомобили. Согласись, мало ли на чем генеральному секретарю захочется на дачу съездить. Мы эту возможность не упустили и «вставили» в игру автомобиль «Победа». Это тебе, конечно, не ЗиС правительственный, но по тем временам машина серьезная. На ней игрок сможет кататься по этим самым туннелям и отстреливаться от наседающих преследователей.

Теперь о том, что именно будет ездить по рельсам. По слухам, в секретном метро используются дизель-аккумуляторные вагоны, однако у нас возникло предположение, что там могут присутствовать и мотовозы – рельсовый транспорт на агрегатах автомобиля. Появление этого транспортного средства в игре нам показалось интересным, да и выглядит оно необычно.

УБЕЖИЩЕ ВОЖДЯ НАРОДОВ

Помимо секретной ветки Д6, в игре будут и другие интересные объекты. Как ты уже знаешь, в игре будет задействована такая историческая фигура, как Иосиф Виссарионович Сталин. Человеком он был мнительным, заговорщики и неприятели ему мерещились на каждом шагу. Да и обстановка тогда в мире была неспокойной. Вот и решили товарища Сталина обезопасить на всякий случай, в том числе и на случай ядерной войны. Как известно, для Сталина было построено несколько бункеров по всей стране. Не показать подобного секретного объекта мы просто не могли.

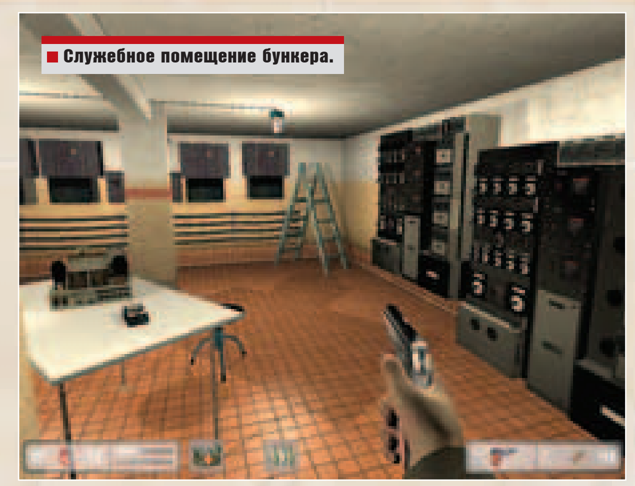
За основу такого сооружения для игры был взят самарский бункер. То есть практически все помещения четырех этажей объекта в игре соответствуют самарскому оригиналу. Отделку постарались сделать максимально приближенной к реальности, поэтому советовались с консультантом по архитектуре. Особенно сложными, с художественной точки зрения, оказались кабинет Сталина, отделанный деревом, и зал совещаний. Туда простые вещи не ставили, каждый предмет обстановки – произведение искусства. Вот тут моделеры потрудились, конечно, на славу.

Впрочем, с моделированием бункера справились относительно легко. Интересно, что в нем наблюдается разительный контраст между шикарными помещениями высшего руководства и рабочими комнатами обслуживающего персонала. Первые богато отделаны и обставлены: паркет, ковры, картины, красивая мебель и т.п. В служебных же помещениях господствуют крашенный бетон, кафель, непритязательная мебель. Вот такая, товарищи, была межклассовая несправедливость.



На этой «Победе» Глебу Суворову предстоит отрываться...





Служебное помещение бункера.

СЕРДЦЕ РОССИИ

Спроси любого, что является сердцем нашей страны? И тебе ответят: Кремль! Кремль – это сильно! Очень сильно! Когда мы впервые пришли в Кремль, то ужаснулись объему работ, которые предстояло осуществить. Когда смотришь на Кремль как на достопримечательность, любуешься его красотой, то не замечаешь всех деталей, просто не задумываешься об их существовании! А вот когда надо его «отмоделить», то он наводит ужас своей непростой и разнообразной архитектурой, да еще и сложностью профиля земли, на которой он возведен.

Мы отсняли несколько сотен фотографий, причем именно тех мест, которые недоступны для широкой публики – они-то как раз и появятся в нашей игре. Само собой, не обошлось без проблем. Какие-то люди в сером и с палочками настойчиво пресекали все наши попытки проникнуть в нужные нам зоны. Из-за этих неприятных моментов приходилось устраивать дополнительные фото сессии, чтобы «вон того дерева не было на фоне здания». Так и делали. Позже, однако, мы столкнулись с таким интересным явлением, как «уходящая натура». Теперь листва деревьев нам уже не мешала, но на выступах зданий появился снег... Вот так подарок! Текстурщики уже скрипели зубами... Значительные затруднения вызвало отсутствие некоторых зданий середины прошлого века, а также архитектурных элементов построек, уничтоженных за время правления Советской власти. Так получилось, что действие игры разворачивается в тот самый период, информацию по которому, касательно Кремля, найти очень сложно. Данные по двадцатым-тридцатым годам есть, по шестидесятым и далее – пожалуйста, а с сороковыми-пятидесятыми – извините, приходите завтра. Фотографий практически нет, описаний тоже. Пришлось анализировать материалы, относящиеся к другому времени и восстанавливать утраченную архитектуру Кремля. Где-то пришлось идти на упрощения, где-то делать модель в соответствии с нашими предположениями, но иначе было просто нельзя.

Всего нами было смоделировано двенадцать башен Кремля, восемь зданий с различной степенью детализации. Остальные же постройки были сделаны «плашками», дабы не грузить комп геймера понапрасну. Ну и, конечно, кремлевская стена – куда же без нее. При моделинге зданий пришлось искать баланс между количеством геометрии и объемом текстур – вечная проблема. Оптимизация потребовала переделки строений, башен и стен. Но когда в Кремле появились деревья, а их там сотни (мы об этом сначала как-то не подумали), пришлось оптимизировать уровень еще раз.

ДВОРЕЦ НАУКИ

Другая, не менее интересная локация, это стройка МГУ. Главный университет страны начали строить в 1949 году, а уже в 53-м в новых аудиториях и лабораториях прошли первые занятия. Кстати, изначально здание предназна-



Мотовоз – хитрое сплетение локомотива и автомобиля.

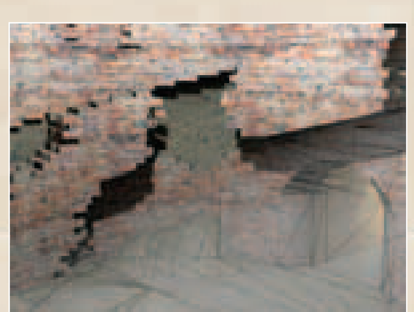
Стройка главного университета страны.





Кабинет совещаний в бункере.





чалось не для Университета. Решение передать здание МГУ было принято только в процессе строительства, да и сам проект здания тоже менялся во время стройки.
Так вот, в 52-ом здание еще строилось. Здесь я должен кое в чем признаться... Со стройкой МГУ мы немного схитрили. Дело в том, что к 52-ому году строительство всех крупных объектов было уже завершено, но мы намеренно отказались от точного воспроизведения этого этапа строительства. А сделали мы это потому, что хотели насытить локацию нужными нам элементами. Приносим извинения за небольшое отступление от реализма, но, как говорится, искусство требует жертв.
При создании уровня МГУ мы опирались на легенды о третьем подвале зоны. По одной из версий, там находятся морозильные установки, которые замораживают грунтовые воды, находящиеся под зданием. Но нам больше симпатична другая легенда, которая гласит, что в третьем подвале находится одна из станций Метро-2 или переход на эту станцию. Это предположение и легло в основу нашего сюжета на локациях МГУ.
Итак, мы решили моделить стройку МГУ. Основная сложность заключалась в размерах локации, причем локации плоской. Нет никаких холмиков, овражков, которые разделили бы местность на части. Эту проблему решили расстановкой на стройке бараков и машин, созданием траншей под трубы и т.п. С моделью самого здания тоже справились относительно быстро. Основная сложность была в текстурировании, но и эта проблема оказалась для нас не нова – нужно было просто почистить фотографии.
А вот с подвалами МГУ было сложнее. Схемы мы раздобыли, нашли даже кусок проекта подвала, что было не просто, ведь все, что под землей – тайна под семью печатями. МГУ ведь тоже секретный объект. Ни в одном архиве нам не разрешили смотреть проект здания – мало ли что. Другого выхода не было, пришлось задействовать нашего ниндзю-папарацци.
Спецагент уехал на задание и не вернулся к условленному времени. Зато раздался звонок из милиции и серьезный голос поинтересовался, не работает ли тут такой-то. Как оказалось, несмотря на все меры предосторожности, наш разведчик был идентифицирован бдительной уборщицей, которая, не медля ни секунды, сообщила о своих подозрениях доблестной охране. После допроса «местными», нашего шпиона сдали милиции. К чести стражей правопорядка должен отметить, что с ними мы все уладили и даже установили дружественные отношения, за что им огромное спасибо. Фотки у нас остались, а это самое главное. Был вынесен вердикт: МГУ в игре быть!

И ЕЩЕ ПАРУ СЛОВ...

Вот по таким локациям и предстоит нашему герою – Глебу Суворову – продвигаться, минуя различные препятствия. На этих и других уровнях он встретит различных персонажей: кто-то станет его злейшим врагом, а кто-то поможет достигнуть главной цели. Но об этом уже в следующем выпуске дневников «Метро-2».
До встречи!




Вот по таким коллекторам предстоит пробираться главному герою.

КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Становление власти империй

Текст: Команда «Казаков 2»

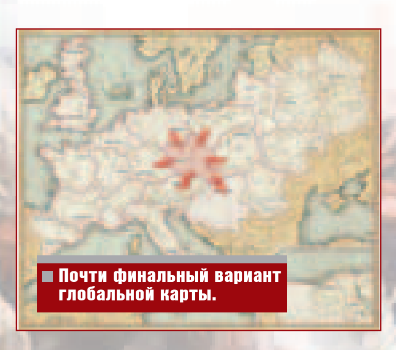


Ну что же, прогремели выстрелы мушкетов, бета осталась позади. Стройным шагом отряды маршируют к победоносному релизу игры. Все, кто работает над проектом, предвкушают близость этого знаменательного события. И вот тогда польется пиво рекой... кхм... о чем это я. Ах да! Вернемся к теме.

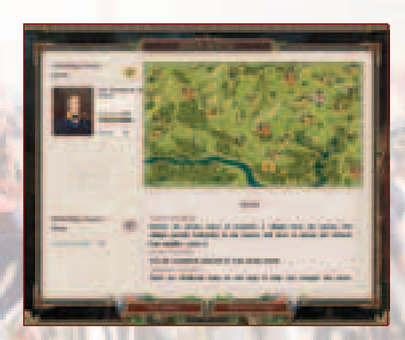
КАК ПОЯВИЛАСЬ ЕВРОПА

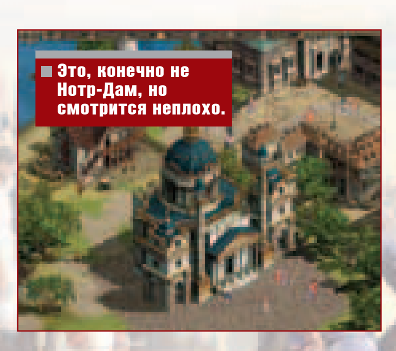
Как-то раз в далекой-предалекой стране, в тихом-тихом офисе сидели разработчики компании **GSC GameWorld** и размышляли о сущности бытия. Нужно было придумать что-то новое, что разнообразит и оживит кампанию игры. Те, кто играл в ***«Казаки»*** и ***«Завоевание Америки»,*** помнят, что миссии нужно было проходить по очереди, и после прохождения кампании на всех уровнях сложности играть уже было довольно однообразно и скучно. Более интересной идеей нам показалась реализация глобальной карты Европы и, как следствие, нелинейного развития сюжета. Это позволит даже ветерану получать удовольствие от игры каждый раз, когда он начинает проходить ее заново.

Так, Европа была разделена на 24 провинции и подарена во владение игровым нациям. В самом начале мы думали создать самогенерирующиеся провинции, чтобы игрок, в пятый раз проходящий компанию за Россию, мог увидеть новые карты. Однако, поскольку это вносило однообразие в прохождение миссий, идея была переработана. Было при-



Почти финальный вариант глобальной карты.

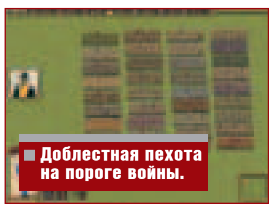


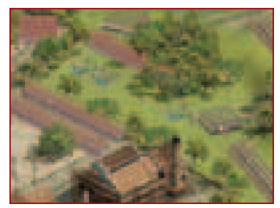


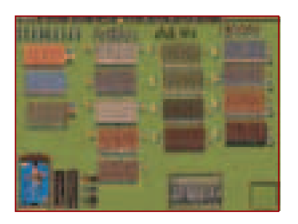
Это, конечно не Нотр-Дам, но смотрится неплохо.


Сейчас фонарному столбу будет очень больно.


Небольшой бада-бум.


Доблестная пехота на пороге войны.



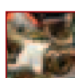




нято решение взяться за тяжелые книги по истории и, проштудировав интересовавшие нас части, воссоздавать «настоящую» Европу с ее городами и селениями. Ну а чтобы еще более разнообразить кампанию, были введены дипломатические отношения между странами.

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ, ПОМИЛОВАТЬ

А теперь обо всем по порядку. Дипломатия в игре приобрела довольно весомую роль. Перед созданием ***«Наполеоновских войн»*** нами была изучена очередная порция исторического материала. Игроку дали возможность заключать все соглашения, которые принимаются странами в военное время: подписание мира, право прохода, пакт о ненападении, альянс, объединение. Например, мирный договор позволяет стране заключить остальные дипломатические соглашения либо объявить войну. Однако заключение мира не дает гарантии, что на следующий ход сосед не окрепнет и не пойдет в наступление. И все же, если был подписан не только мирный договор, но и пакт о ненападении, сосед не нападет на игрока до тех пор, пока не истечет срок действия данного соглашения. Мирное соглашение также позволяет получить право прохода по территории соседствующей страны. Причем работает данное соглашение только для стороны, которая платит деньги за возможность использовать территорию соседа для перемещения своих войск. А еще в игре существует возможность заключения альянса. Данная операция позволит игрокам пользоваться привилегиями пакта о ненападении и права прохода обоюдно. Кроме того, союзник будет атаковать твоих врагов и защищать твои наиболее слабые провинции. И, наконец, последней возможностью в дипломатическом арсенале игрока является объединение, которое, грубо говоря, дает возможность присоединить страну соседа и сделать ее частью своей империи.



УМНЫЙ В ГОРУ НЕ ПОЙДЕТ

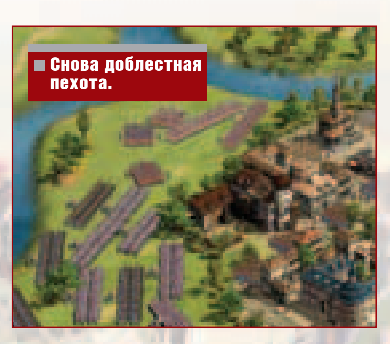
Теперь поговорим о самой войне. Помимо дипломатии, в игру была добавлена возможность устраивать диверсии в провинциях противников. Это очень похоже на военную хитрость. Саботаж включает в себя: отравление колодцев (уничтожает все население провинции), уничтожение складов (провинция не приносит ресурсы в течение одного хода), подрыв казармы (снижает защиту провинции), организацию восстания (если операция пройдет удачно, провинция станет нейтральной территорией). Стоит заметить, что войска игрок будет нанимать тоже на глобальной карте, все действия на которой ведутся в пошаговом режиме, т.е. тебе придется хорошо оценивать свои ходы перед тем, как их сделать.



СНОВА ВОЙНА. НА ЭТОТ РАЗ НОВАЯ

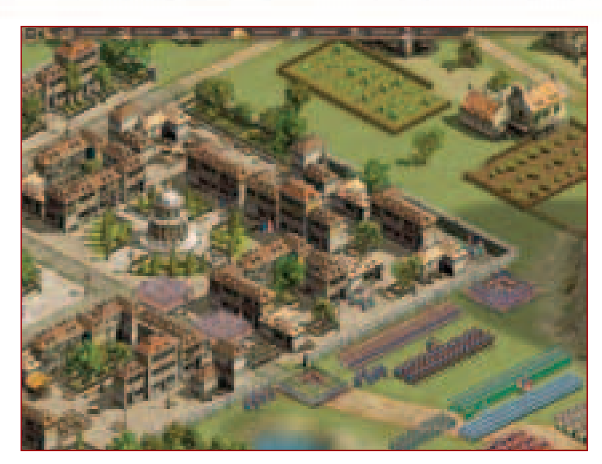
Пришло время вспомнить о войсках. При создании игры мы за-


А все начиналось так неплохо.

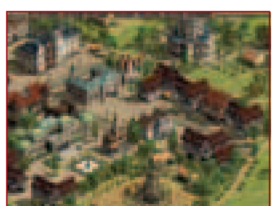

Снова доблестная пехота.


Синие в городе!











■ Не менее доблестная кавалерия.



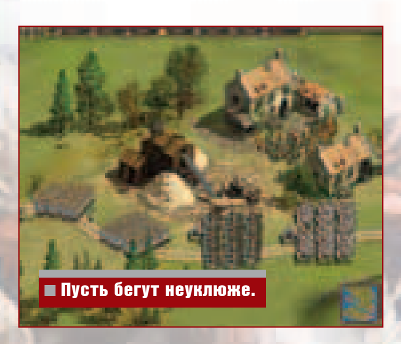
думались о том, какие юниты должны присутствовать, дабы передать не только историческую достоверность, но и сделать игровой процесс максимально интересным и разнообразным. Поскольку действия «Казаков 2» происходят во времена Наполеона в 18-19 веках, выбор типов войск был несколько ограничен. Мы уже не могли вставить в игру дубинщика, топорометателя, боевых слонов и т.д. В ход пошла хорошо отлаженная машина генерации идей. Мы отталкивались от понятий не просто интересной игры, а игры стратегической, в которой все будет зависеть от стратегического и тактического мышления игрока. Именно поэтому нами были добавлены такие характеристики, как усталость, мораль и опыт, что привнесло в процесс определенную долю разнообразия. Основа «Казаков 2» – отряды, в которые можно объединить любые типы войск. Именно отряды могут повышать свою мораль и боевой опыт. Для нас эти три параметра были абсолютно новыми, а потому к балансировке сил мы подошли со всей ответственностью, приложив все усилия для создания максимально разнообразных наций и юнитов. Кроме того, в игру был добавлен всем знакомый элемент – дороги, который ранее почти не использовался по своему прямому назначению. Во-первых, по дорогам передвигаются практически все. Во-вторых, когда любой отряд движется по дороге, он не устает. В-третьих, если войска вместо дорог будут передвигаться по пересеченной местности, они очень скоро начнуть утрачивать боевой дух.



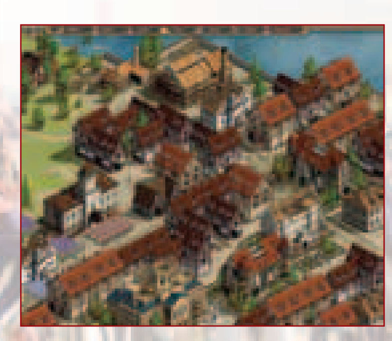
РЕАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ РЕАЛЬНЫХ ВРЕМЕН

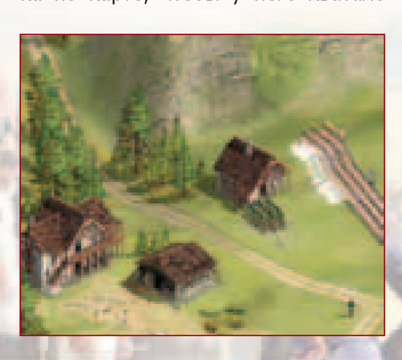
Теперь вкратце о тактиках и стратегиях. Эх, в те времена, когда мы учились играть в детище рук и умов наших (имеется в виду первая часть игры), была масса неизведанного, и иногда выигрывал не тот, кто лучше развивал экономику, а тот, кто хитрее использовал преимущества карты. Например, одной из самых наглых тактик была постройка бараков по центру карты или недалеко от базы противника, что позволяло в течение долгого времени прессинговать его на базе и в тоже время успешно перехватывать ресурсы и развивать свою экономику. Мы смогли довольно быстро найти противодействие подобному стилю игры. Народная мудрость советует лечить клин клином. Ан нет – здесь это не помогло. Зато отлично подействовала военная хитрость. Когда мы замечали, что кто-то пытается задействовать подобную тактику, то посылали «диверсионный отряд» на незащищенную базу врага. Это, как правило, основательно подтачивало его наполеоновские планы.

Новым элементом стал перехват обозов с провиантом. Например, если отряд ждет подкрепления, то его можно поставить на пути к базе противника, где проходят обозы. Это заставит врага рассредоточить войска по карте, чтобы у него хватало



■ Пусть бегут неуклюже.







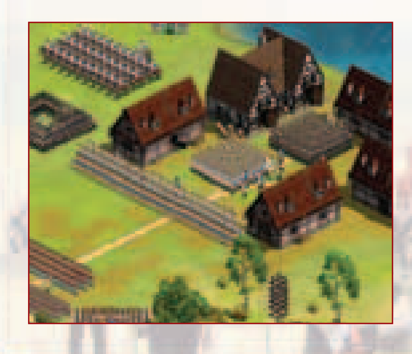
Сельхозпастораль. Смотришь, и душа радуется.

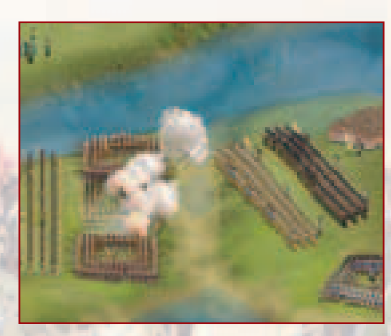
ресурсов на развитие. Игра приобрела значительный тактический элемент, который был привнесен именно благодаря наличию таких параметров морали, опыта и усталости. Когда мы балансировали нации, то не только создали разнообразие войск, но и разделили их на профессиональную «элиту»: например, прусский «черный корпус» и рекрутируемое «мясо», русские ополченцы. Эти классы имеют разный уровень морали, которая напрямую влияет на их возможность долго держаться на поле боя. Большинство побед осуществляется задолго до смерти последнего бойца. Хотя даже самые сильные войска под командованием слабого тактика превращаются в бесполезное «мясо». Несмотря на то, что основное тестирование баланса уже позади, даже сейчас еще вносятся некоторые изменения и появляются все новые и новые стратегии и тактики ведения боя.



МЕСТО ВСТРЕЧИ – ИНТЕРНЕТ

Наконец, я приоткрою занавес, скрывающий подробности игры по интернету. Это одна из самых уникальных идей «Казаков 2». Когда игрок пройдет кампанию и стяжает славу в баталиях и битвах против компьютерного оппонента, он достаточно освоится для отстаивания прав своей нации. Почему я говорю, что игрок будет сражаться за свою нацию? Потому что, зайдя в интернет, он увидит карту Европы, которая, в отличие от глобальной карты в кампании, не поделена на провинции, а разбита на шесть больших стран. Игрок выбирает нацию, за которую он будет играть, после чего автоматическая система поиска соперников находит для него оппонента. Например, он играл за Россию, а оппонент за Британию. Россия победила — на территории Британии появляется маленький клочок русской земли. Таким образом, игроки смогут завоевать Европу. Также предусмотрена система наград за полученные достижения при игре различными нациями. Какие награды – пока секрет.
А в целом, самый тяжелый кусок работы позади. Сейчас мы работаем над исправлением мелочей... а после выхода игры создадим команду по «Казакам 2» и будем всех «рубить». Так что готовься.





КОРСАРЫ II

Текст: Ренат Незаметдинов, Артем Романко



Свежие вести с фронтов разработки *«Корсаров II»*, или запись в судовой журнал под номером три. За прошедший месяц мы решили, как все-таки будет выглядеть игровая карта, завершили систему апгрейда колоний и спустили со стапелей разнообразные тартаны, торговые барки и один могучий линейник второго ранга.
Ну а теперь обо всем подробнее.

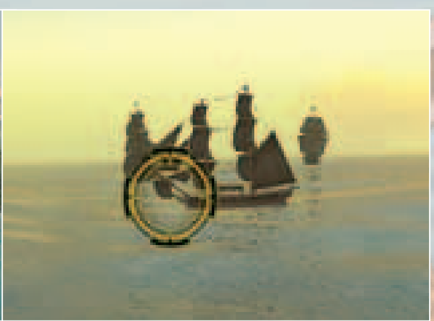
Неделю назад было проведено генеральное тестирование системы апгрейдов колоний. После их захвата мы спустили кучу денег, отстраивая там новые здания. Например, постройка мельницы позволяет колонии производить больше припасов и снижает риск возникновения голода в колонии. После строительства морской школы игрок сможет за деньги тренировать и обучать своих офицеров, повышая значения их умений (правда, это занятие далеко не дешевое). А апгрейд форта позволит спокойно отправляться в дальние плавания без опасений, что к моменту возвращения колония сменит своего хозяина.
После постройки того или иного здания оно появляется в городе, по которому прогуливается персонаж игрока. По внешнему виду города можно сразу сказать, какие апгрейды были сделаны в этой колонии.
Судостроительные верфи спустили на воду кучу мелких суденышек, призванных украшать и оживлять своим мельтешением игровые порты (скриншоты прилагаются). Новенький линкор стал самым мощным кораблем из флотилии ***«Корсаров II»***. Правда, когда, наконец, появится мановар, линкору придется сойти с пьедестала.

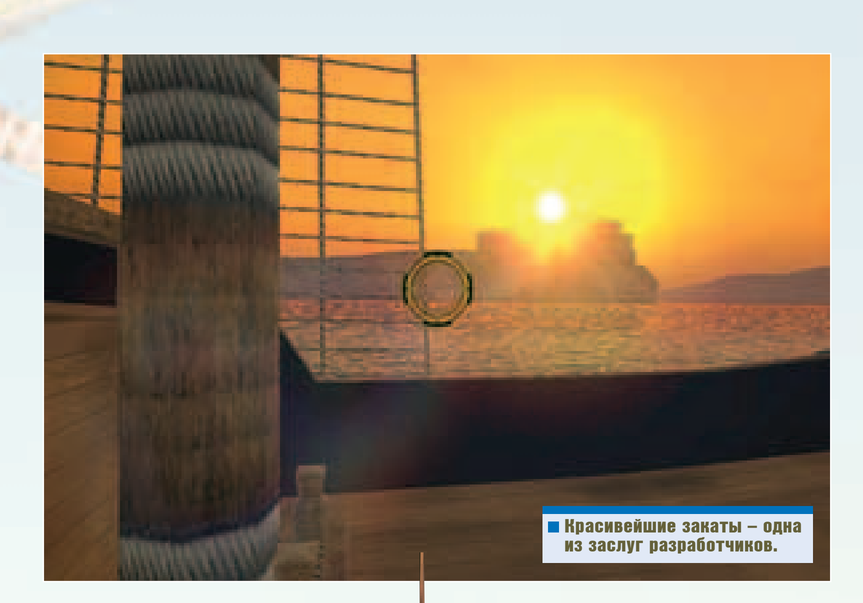
НА ИЗНОС

Наконец, стало ясно, как будет выглядеть игровая карта. Честное слово, мы не собираемся насмехаться над новым проектом **Сида Мейера** (мы его очень уважаем), но видимо, наша игровая карта будет выглядеть примерно так же, как основной режим плавания в новых ***Sid Meier's Pirates!***. Разве что кораблики немного попроще. Игрок будет управлять своим кораблем с помощью клавиш вместо единичного клика мыши на пункте назначения. Предвосхищая крики недовольных, поясним – мы сделали именно так из-за возможности удирать от преследования, оплывать шторма и бури, самому преследовать вражеские корабли. Вообще все будет как в реальной жизни. Стилизованная бумажная карта в игре присутствует, но она носит справочный характер, и перемещаться по ней нельзя.
Корабли теперь старятся со временем – у них появился параметр «Изношенность», который начинает увеличиваться с того момента, как игрок приобрел корабль на верфи. И когда корабль достигает почтенного возраста, он начинает буквально разваливаться на части. Состояние корабля отражается в интерфейсе, и в определенный момент игроку придется задуматься о том, чтобы сменить свое судно на что-то более новое. Отсрочить гибель корабля от старости позволит капитальный ремонт, проводимый на верфи. Корабли, постоянно участвующие в морских сражениях, изнашиваются быстрее, нежели торговые суда. Стоит также отметить, что, чем более изношен корабль, тем больше он получает повреждений во время шторма.
Но это не единственное усложнение в жизни скромного пирата, появившееся за этот месяц. Теперь ведение артиллерийской дуэли требует навыков не только для наведения и перезарядки орудия. При низких значениях умения «Орудия» часть бортовых орудий может взорваться при выстреле (подобные случаи были нередки в 15-17 веках, когда орудия и способы их изготовления были еще довольно примитивными). Так что в результате долгой артиллерийской дуэли корабли вполне могут лишиться всех орудий, а единственным методом разрешения







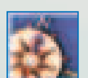

Красивейшие закаты – одна из заслуг разработчиков.

конфликта останется абордаж.
Помимо вышеперечисленного, у нас есть еще одна важная новость – на днях мы закончили все игровые таверны. Скоро бармены засуетятся за стойками, наполняя кружки морских бродяг душистым ямайским ромом и темным элем, а просоленные капитаны будут хвастать друг перед другом захваченной добычей, спуская последние пиастры и дублоны в карты и кости. Кхм... Впрочем, это все романтика.



БЕСЕДЫ

Ну а если говорить о прозе жизни, то сейчас мы исследуем возможность подключения к игровому движку новой системы частиц (партиклов). С их помощью в играх делают огонь, взрывы, дым и прочие красивые эффекты. Чем совершеннее система частиц – тем более красивые и разнообразные спецэффекты будут сопровождать игровые события. Запустив как-то очередную версию «Корсаров II», мы посмотрели на море, весьма похорошевшее по сравнению с ***«Пиратами Карибского моря»***. Потом на корабли – тоже куда более симпатичные. Но тут началось сражение. И, глядя на клубы порохового дыма, на пламя, пляшущее на палубе фрегата, и на брызги от падения ядер в воду, мы решили, что все это могло бы быть и красивее. Это вылилось в серьезное обсуждение часа эдак на три. Результатом стало решение о переработке системы частиц. Поскольку у нас есть мощная система партиклов, созданная для ***«Одиссеи капитана Блада»***, мы надумали прикрутить ее к «Корсарам II». Получится или нет – читай в следующих заметках.
Вторая глобальная дискуссия за последний месяц касалась вопроса взятия крепостей с суши. Эта возможность показалась весьма заманчивой. Но когда мы начали обсуждать детали, возникли вопросы. Каким образом игрок должен вести своих людей через джунгли? Чем захват фортов с суши отличается от захвата с моря? Дискуссия еще не завершилась, но некоторые решения уже есть.



СТАРТ ДАН

В качестве завершающего абзаца этого материала – отчет о первом запуске мультиплеера «Корсаров II». Недавно произошло знаковое событие – один из разработчиков из дома подключился к заведенному в **«Акелле»** игровому серверу. Нам наконец удалось сразиться друг с другом... Правда, не до конца – в определенный момент соединение прервалось. Но начало положено. Впереди новые сетевые сражения, и о том, как они пройдут, мы расскажем в будущих выпусках наших дневников. До встречи через месяц!





Текст: Лухт Эдуард

Nival Interactive – это, несомненно, лучший российский разработчик на данный момент. Эта студия дольше всех находится на игровом рынке, из ее недр вышли самые популярные российские игры, среди их локализаций – самые интересные западные проекты. Как компании удалось добиться такого успеха? В чем его причина? С такими вопросами мы направились в офис компании на встречу с ее руководителем – Сергеем Орловским.

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ

ИСТОРИЯ УСПЕХА

ИМЯ	Сергей Орловский
ДАТА РОЖДЕНИЯ	15 сентября 1972
МЕСТО РОЖДЕНИЯ	Магадан
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	Москва
ОБРАЗОВАНИЕ	Высшее
РОСТ	180 см
ВЕС	71 кг
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	KotOR
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	Догвиль
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	Алхимик
ЛЮБИМАЯ ЕДА	Сашими (суши без риса)
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	Горы
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	Непорядочность

PC ИГРЫ: Привет, Сергей! Давай с начала, с твоего личного начала пути в игровом деле. Когда появилось желание делать игры?

Сергей Орловский (далее С.О.): Привет! Если вспоминать, когда я решил заниматься играми... Это было совсем уж давно. В те времена, когда компьютеры и деревья были еще маленькими... Точнее, компьютеры и деревья были большими, а маленькими были мы. Еще в школе, в общем. Соответственно, сколько там... 15 лет назад это было.

PC ИГРЫ: И с чего же все началось?

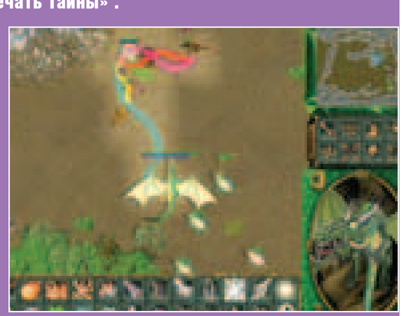
С.О.: Со школьного компьютера **Yamaha MSX**, на котором проводились уроки информатики. Он был игровым и дешевым, поэтому и стоял в школах. На уроках на нем программировали, а после – искали возможность поиграть. Игр там было масса, все красивые и разные – желание создать нечто похожее казалось вполне естественным. Первая возможность создавать игры выдалась только в институте. У нас была небольшая команда (человек пять), которая подрабатывала, создавая базы данных (например, для Верховного Совета СССР) и программы. Заниматься этим было не интересно, поэтому все хотели делать игры. У нас даже было несколько попыток, но они оказались не очень удачными. Однако через какое-то время (в 91 году) компания **«Мир-Диалог»** решила заняться разработкой игр. Сотрудничая с ними, я сделал свою первую игру.

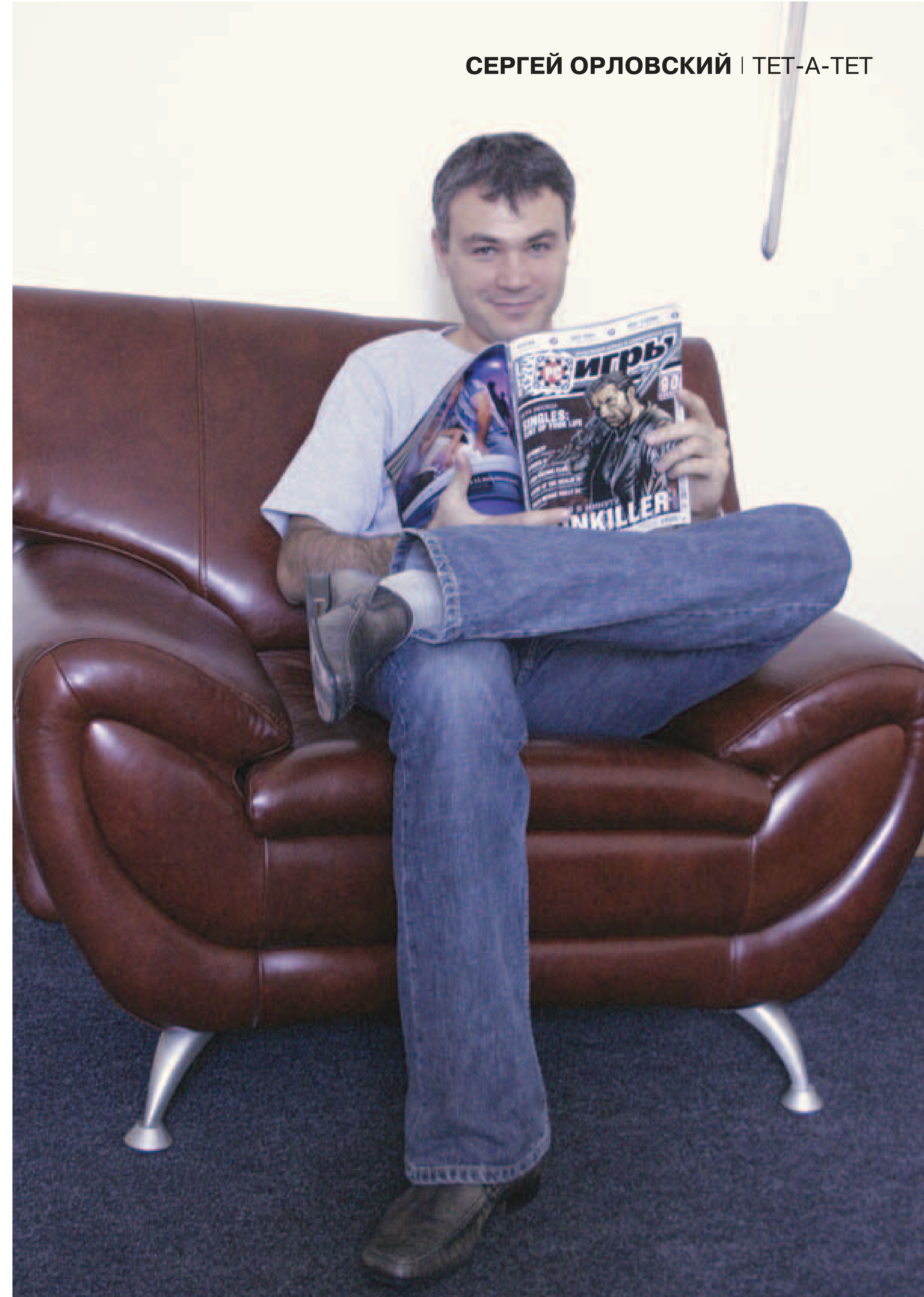
PC ИГРЫ: В каком качестве? Уже тогда стал рулить командой или...?

С.О.: Что самое интересное – начал я со звука. Тогда это было самой новой и плохо изученной областью. Но зато так

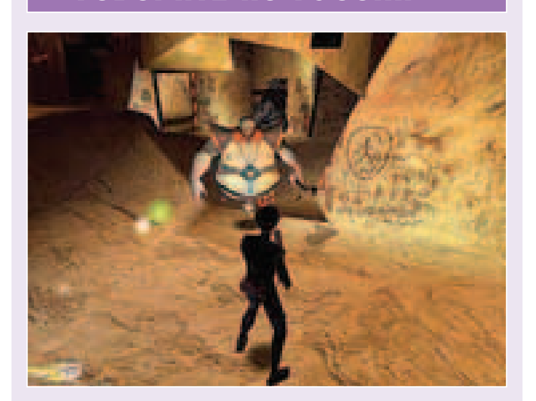
NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Аллоды: Печать Тайны» .






ИГРЫ
SINGLES:

ГОВОРИТЕ ПО-РУССКИ



В разговоре с Сергеем мы совсем упустили важный пласт деятельности **Nival Interactive** – локализации. А ведь эта компания – один из лучших локализаторов на российском рынке!
Среди переведенных компанией игр есть масса хитов. Nival всегда смело и с творческим настроем подходил к этому делу. К примеру, они перевели на русский язык ***Devil Inside*** (***«Дьявол Шоу»***), идея которой, по сути, стала основой ***Manhunt***. Тоже телевизионное шоу, тоже охота на героя. Локализация была отлично принята в России. Основной причиной успеха стал именитый шоумен **Николай Фоменко**, который принял участие в озвучивании. С ним русская версия игры по атмосфере стала настоящим шоу.

Награды Nival'а – это награды самого Сергея.

можно было начать, не являясь мощным профи. С программированием, графикой и т. п. такого не получилось бы. Именно тогда появился **SoundBlaster**, который стоил бешеных денег – 200 долларов. При средней зарплате в 100 долларов это были действительно бешеные деньги. К тому времени у меня уже был некоторый опыт программирования звука. Учился, естественно, методом проб и ошибок, но это не важно... Знакомые знали о моем увлечении, и когда «Мир-Диалогу» понадобился человек, который сможет сделать звук для игры, пригласили именно меня.
В итоге, две игры вышли с моей музыкой: ***Russian Six Pack*** (93-й год, ее **Interplay** издавал, кстати, а в России она так и не вышла) и ***«Морские легенды»*** (96-й год).

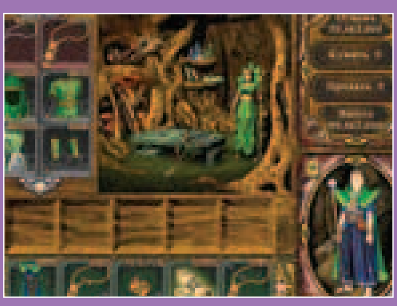
PC ИГРЫ: А как и откуда появилась компания Nival?
С.О.: Руководство «Мир-Даилога» было против выпуска игр в России, а после релиза на Западе второго проекта они вообще решили прекратить работу с играми. Вся команда разбежалась, но часть все-таки хотела продолжать заниматься играми и издавать их в России. Тогда мы выкупили у «Мир-Диалога» права на издание «Морских Легенд» и выпустили их совместно с **NMG** в России. Это, по сути, была первая лицензионная локализация у нас. Продавалась игра отлично – для NMG она несколько лет была одним из лучших тайтлов; мы получили за нее сумасшедшие деньги – несколько тысяч долларов (на проект не хватит, но деньги очень большие). И на фоне этого успеха мы поняли, что надо продолжать этим заниматься. Денег на игру нет, опыта особого тоже нет, зато амбиций – масса. Мы понимали, что должны создать лучшую компанию, делать лучшие игры, работать на мировой рынок. С этого и начался **Nival**.

PC ИГРЫ: У такой сильной и талантливой компании как Nival должна быть очень интересная история. Так ведь? С чего начала компания?
С.О.: Мы посчитали, сколько денег понадобится на игру. Получилось фантастическая сумма – не забывайте об амбициях. Примерно набросав бизнес-план (первых ***«Аллодов»***, как раз), мы пошли к самому успешному тогда издателю – к **«Буке»**. Что самое удивительное, они согласились с нами сотрудничать. С некоторыми оговорками, конечно. Пришлось урезать бюджет, выкинуть из игры многие нереальные и ненужные вещи. Проект стал меньше, проще – вполне подъемным для небольшой и неопытной компании, то есть для нас. Кроме того, пришлось создать отдельную компанию, потому что «Буке» не нужно было брать нас под крыло своей марки.

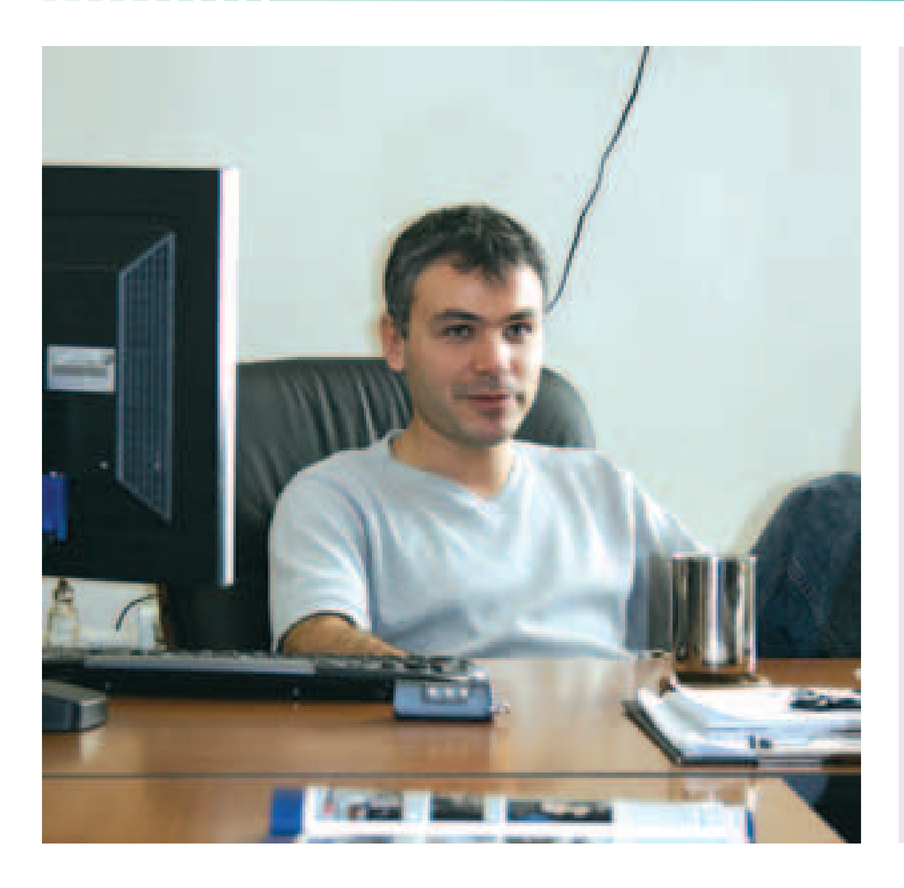
PC ИГРЫ: Почему компанию назвали именно Nival?
С.О.: Это тоже забавная история. Мы

NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Аллоды II: Повелитель душ».









➔ SUCCESS STORY



PC ИГРЫ: Кстати говоря, Сергей, ты профессионал в этом деле и должен знать! В чем же причина успеха The Sims?
С.О.: Дело, наверное, в первую очередь в том, что это одна из немногих «женских» игр. Это вообще очень перспективное направление. Только никто не знает, как его развивать. **Sony** проводит конференции с разработчиками и постоянно на них говорит, что нужно развивать направление женских игр. Мол, идите туда, там хорошо. Но дорогу в это самое «хорошо» не знает и сама Sony. Рано или поздно это случится, но пока – есть только The Sims. Повторить их удачный ход никто не может – слишком много факторов повлияло на успех. К примеру, если бы их издавала не EA, а компания поменьше, то, скорее всего, игру ждал бы провал.

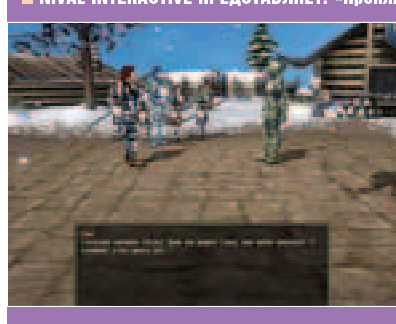
вообще долго занимались придумыванием названия. В какой-то момент это надоело, потому что они все были идиотские.

PC ИГРЫ: Например? Какие варианты были?
С.О.: Ой... даже стыдно их называть. **«Астра»**... Вообще, название на «А» долго придумывали. Название на эту букву или тем более на цифру (в этом плане, **«1С»** просто лучшие! – прим. автора) – очень выгодно, всегда первые в списках по алфавиту. **«Пентагон»** или что-то такое геометрическое было еще. В общем, не важно. Вариантов было много, но все они казались идиотскими. И поэтому мы просто решили открыть англо-русский словарь и на случайной странице выбрать понравившееся слово. В общем, получился у нас Nival. И само слово понравилось, и перевод хороший, подходит под философию компании (Nival в переводе – растущий сквозь небо – прим. автора).

PC ИГРЫ: Трудно было начинать?
С.О.: Да не очень, в общем-то. Точнее, это было трудно, но, сравнивая ситуацию с тем, что происходит сейчас... Тогда было мало разработчиков – никакой конкуренции, самое зарождение рынка. Можно было делать ошибки, которые сейчас недопустимы. Нам повезло, многие вещи мы сразу делали правильно. Мы учились, развивались. Время создания «Аллодов» – настоящий challenge, борьба с реалиями и самим собой. И все же гораздо труднее из года в год поддерживать статус лучших. Сейчас начинать сложнее. Себестоимость проектов, сложность разработки, конкуренция выросли за последнее время очень сильно. Прошло время, когда было достаточно энтузиазма и старания. Сейчас нужно умение, профессионализм и ориентированность на рынок. Новички должны обладать всеми навыками опытной студии. Естественно, что эти качества у начинающих – огромная редкость.

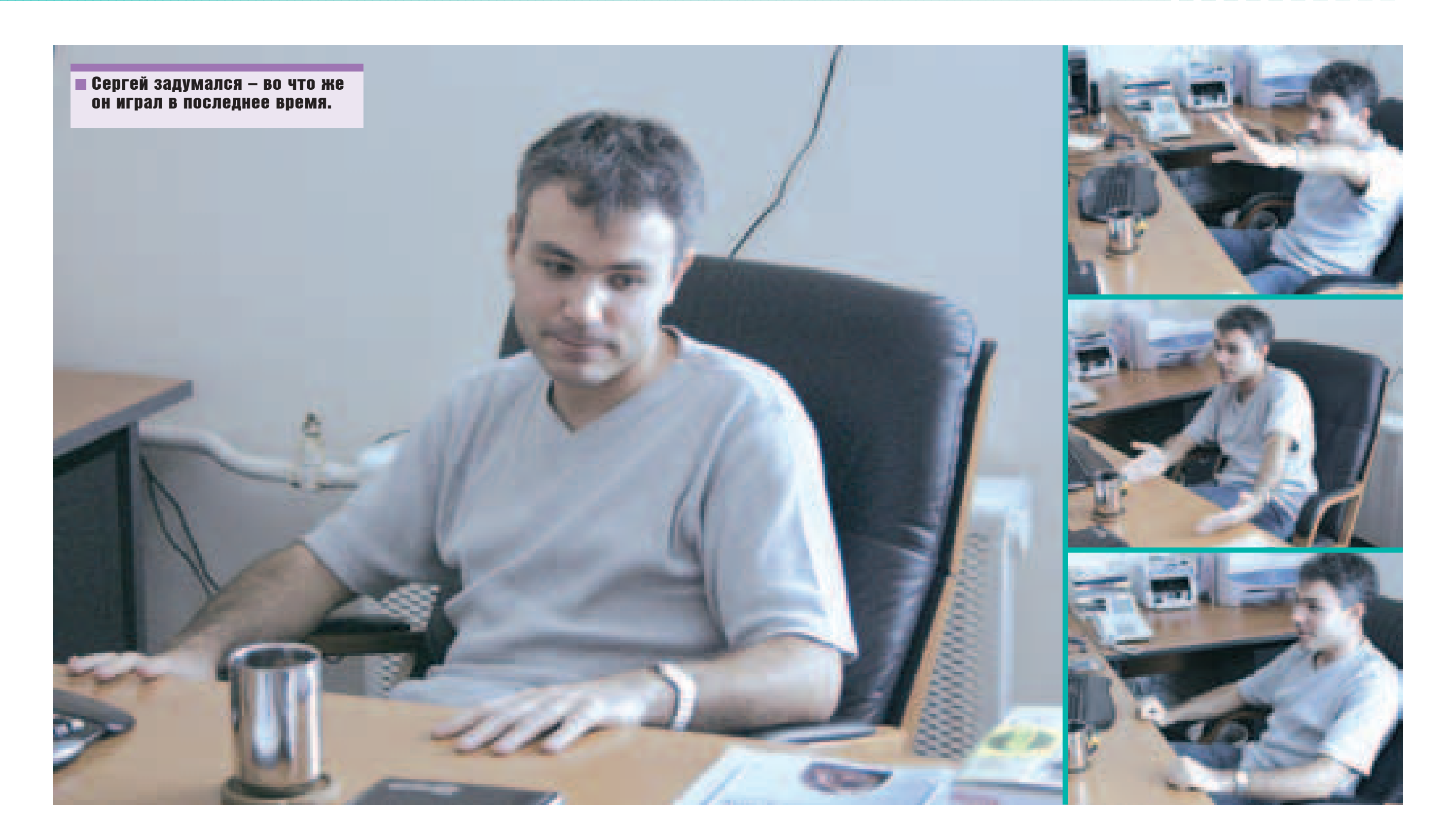
PC ИГРЫ: То есть, сейчас пробиться на рынок с нуля невозможно?
С.О.: На большой рынок, на рынок PC – можно сказать, что да. Это примерно то же самое, если сейчас кто-то захочет с нуля, не имея ни заводов, ни схем работы бизнеса, ни опыта, делать автомобили. Нереальная, сумасшедшая задумка. Автомобильные компании наоборот сейчас начинают объединяться. Среди современных успешных проектов игр, сделанных по той, старой, схеме, практически нет. Разве что ***Max Payne***. На последнем **GDC** как раз было выступление **Сэма Лэйка** (Sam Lake) (прообраз и активный участник разработки MP, читай **«Разговор по душам»** в пятом номере – прим. автора). Он рассказывал, как они делали игру, искали издателя... Это был просто шок! Мы в 96 году все делали точно также. Всем было не совсем понятно, как можно вообще выжить, как можно найти издателя с таким отношением, с такой схемой работы.

■ NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Проклятые Земли».








Сергей задумался – во что же он играл в последнее время.

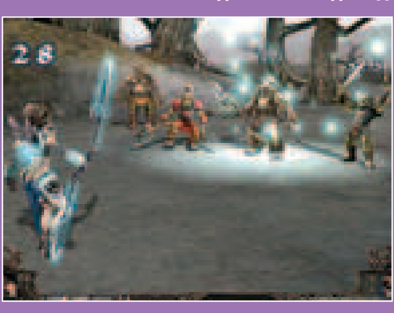
На узкие рынки shareware или мобильных игр выйти с нуля еще пока можно. «Еще» и «пока». Уже через год на рынок тех же мобильных игр выйти будет гораздо труднее.
Сейчас происходит перенасыщение. Индустрии не нужно столько игр и разработчиков, она не может всех их проглотить. Крупные издатели уменьшают количество игр, повышая их качество. **Electronic Arts**, **Atari**, **Ubisoft**, **Activision** – все это делают, все об этом говорят. И это нормальное, пускай и жесткое, правило рынка.

PC ИГРЫ: Что же делать тем, кто хочет и мечтает попасть в индустрию?
С.О.: Мне этот вопрос задают уже очень долго, последние пять лет – уж точно. И раньше я всегда отвечал, что если есть желание – надо ломиться, делать свою студию. Будет трудно, больно, но в любом случае надо пробовать и стараться, чтобы потом не жалеть об упущенных возможностях. Но вот в последний год я стал аккуратнее с такими советами. Честно говоря, обрекать людей на столь серьезные трудности я не могу.
Сейчас я обычно отвечаю так: попробуйте для начала поработать в какой-нибудь крупной студии. Сделав парутройку проектов, получив опыт (то есть, поработав там несколько лет) – задумывайтесь о своей студии. Хотя вряд ли через эти несколько лет у вас будет желание делать что-то отдельно от этого большого механизма, в котором вы трудитесь сейчас. Уж слишком это сложно, почти нереально. И вы это поймете, приобретая опыт.

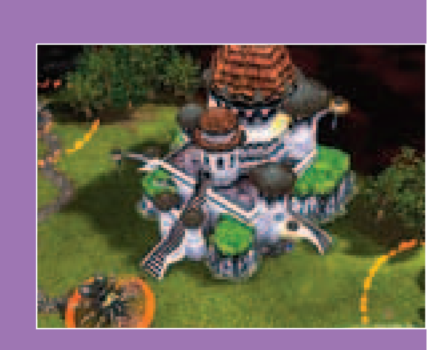
PC ИГРЫ: То есть, даже всем нынешним начинающим студиям стоит сворачивать все планы по независимой успешной работе и отдаваться крупным компаниям?
С.О.: По сути, да. Просто потому, что мелкие компании могут еще как-то работать в новых секторах (новые технологии, новые направления), на которые крупные компании пока не смотрят. Они там годик-другой барахтаются, а потом на этот сектор обращают внимание крупные компании – и все. Буквально в течение года все их мощности, торговые марки, опыт, люди направляются на неизведанные ранее территории – и бабах! До-сви-да-нья!
Некоторых мелких разработчиков в подобных случаях покупают – и это лучшее, что может случиться. Потому что всех остальных просто сносят с рынка. Это нормальный процесс, так мир устроен. Он несправедлив, но что поделать...

PC ИГРЫ: А почему же тогда количество новых разработчиков увеличивается?
С.О.: Где? Ну, если только в России. Хотя эта тенденция и у нас претерпела изменения еще в прошлом году. Сейчас количество стабилизируется. А уже через пару лет – начнет падать.
В качестве примера: если бы два года назад к «1С» пришло пятьдесят нормальных, вменяемых разработчиков,

NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Демиурги».









которые могут мыслить в рамках бизнеса, могут работать качественно и в срок, «1С» взяла бы все пятьдесят. И «Бука» тоже взяла бы. У них тогда было больше возможностей, чем предложений в индустрии. Сейчас все изменилось. Сейчас хорошо, если «Бука» в течение года возьмет хотя бы одну новую студию... Зачем новые, если уже есть десяток, с которыми налажена работа? И «Бука», и «1С» внимательнее стали относиться к подбору разработчиков. Планка требований к качеству поднялась значительно выше – никому не нужны просто «неплохие» проекты.

PC ИГРЫ: А не приведет ли подобное развитие ситуации к тому, что на рынке останутся всего несколько крупных компаний, которые будут закрывать дорогу новым идеям. Ведь уже сейчас игры повторяют друг друга – адд-оны, клоны хитов прошлых лет с небольшими добавлениями.

С.О.: На мой взгляд, дело обстоит не совсем так. Крупные издатели и разработчики не являются ограничителями свободы. Это следствие, а не причина их крупности. Ограничителем является сам рынок. Ведь никто не хочет играть в текстовую игру с инновационным геймлеем. Все хотят блокбастер с современными технологиями и спецэффектами и, кроме того, с инновационным геймплеем. А такого просто не может быть – там, где большие деньги, риски минимизируют. Блокбастерность и инновации – это взаимоисключающие друг друга вещи. Дело не в том, что «эти ужасные крупные монополии не дают нам играть в игры с инновациями». Вопрос надо ставить так: «почему вы, люди, не покупаете инновационные игры?». Ведь именно то, что одни люди их не покупают, приводит к тому, что другие их не делают...

PC ИГРЫ: Да?! Удивлен, представление о мире разрушается на глазах... А можно какой-нибудь пример для полной убедительности?

С.О.: Чего далеко ходить, вот яркий пример. Все просто, извините, писали кипятком от ***Fallout***. Такой ажиотаж был, просто чума. Лучшая игра всех времен и народов, культовость прет изо всех щелей. У кого не спроси – за третий фаллаут отдаст все на свете. Но... Продажи-то где? Если все такие умные, почему он тогда продался тиражом около 120 тысяч копий? ВСЕГО ОКОЛО 120 ТЫСЯЧ КОПИЙ!

Еще пример. Приходит человек в магазин, что он спрашивает у продавца и смотрит на коробке? Какая графика, какие технологии, какие персонажи. А есть там инновации или нет – наплевать. Более того, если они там есть, если человек игру купит, то с большой вероятностью он ее не поймет и будет плеваться. Потому что невозможно донести эту идею всем и невозможно сделать все хорошо, не имея опыта. Вот в чем причина. И здесь крупные компании наоборот развивают эту инновационность. Потому что только у

■ NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «БЛИЦКРИГ».







НЕБО, МОРЕ, ОБЛАКА



PC ИГРЫ: Планы на лето и осень есть какие-то?
С.О.: Что удивительно – на это лето и осень планов еще нет. Редко когда такое случается, обычно я все заранее планирую... Вот в Китай хочется съездить. Хотя бы потому, что там еще не был – таких стран немного. Всю Европу видел в деловых поездках, а вот Азию как-то упустил. Недавно был в Японии – очень удивлен. Это такой мощный культурный пласт, новый и совсем для меня неизвестный. Надо наверстывать.

PC ИГРЫ: Раз с планами проблемы, давай поговорим о хобби.
С.О.: В явном виде нет... Вот игры, но это работа... Всю жизнь это было хобби, а потом – бам, и уже работа. Надо теперь новое хобби искать. Пока нашлось только такое – машины. Недавно купил новую – BMW 330. Маленькая, шустрая. Здорово, адреналин.



Хорошо поработал – хорошо отдыхай. Такому принципу следует Сергей Орловский.

них есть деньги на то, чтобы делать из инноваций блокбастеры.
Опять же, яркий пример – ***Battlefield***. Сначала проект делался как обычная игра с небольшим бюджетом. Такая авторская задумка на манер арт-хаус кино. Но в какой-то момент EA увидели в Battlefield инновационность, которая могла «сработать». Что они сделали? Они увеличили бюджет в три раза. И все – получился блокбастер с инновационной идеей. Если бы игра издавалась не крупной компанией, издатель не смог бы сделать из Battlefield ничего особенного. Просто шутер с хорошей идеей и плохой реализацией.

PC ИГРЫ: Ладно, давай теперь поговорим о компании и о тебе самом. Расскажи, пожалуйста, о своих планах, о планах Nival'a. Лет эдак на пять вперед!
С.О.: С планами компании все будет гораздо проще! Они уже есть, продуманы и расписаны. А вот с личными дела обстоят по-другому. Поэтому сначала – о Nival.
У нас давно стоит задача – стать ведущим разработчиком. Года два назад мы об этом заявили. Сформулировали для себя, конечно, раньше, но после публичного заявления на нас легла ответственность за результат. Если ты просто об этом думаешь, у тебя есть повод отмазаться – ну, мы идем в правильную сторону, но здесь есть проблема, на которую я пока забью. Когда ты заявляешь всем о том, что являешься лучшим – ты уже обязан отвечать за свои слова. Ты не можешь не знать, как что-то делать.
Сейчас мы сосредоточились на стратегиях – как пошаговых, так и реалтаймовых. Все наши проекты – это стратегии. Мы знаем, что есть несколько проектов мирового уровня, что в таком-то направлении мы совершим прорыв. И это позволит еще сильнее приблизиться к цели и стать лучшими разработчиками стратегий.

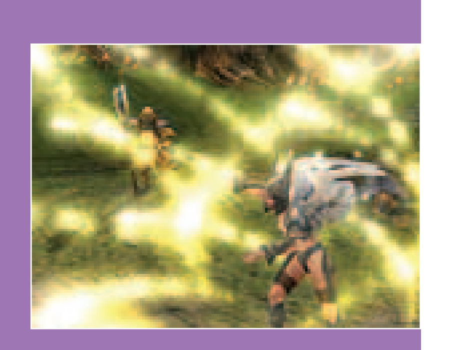
PC ИГРЫ: И какие же будут первые шаги и шажочки в этом направлении?
С.О.: Не скажу. Могу только обещать, что мы будем очень хорошими разработчиками стратегий, можем стать мощным игроком на консольном рынке. И, может быть, «зацепим» еще один рынок, еще один жанр.

PC ИГРЫ: С какими проектами пойдете на консольный рынок? И что за жанр?
С.О.: Тоже не скажу, рано пока все это выносить на публику. Для себя мы знаем, но пока – рано! Извините!

NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Демиурги 2».







■ Nival почти в полном составе на отдыхе.

PC ИГРЫ: Ок, тогда расскажи хотя бы почему именно стратегии?
С.О.: Это один из трех жанров (стратегии, FPS и, условно, симсы), которые активнее всего развиваются и будут развиваться на PC, а мы хотим работать в основном на этой платформе. Остальные жанры отлично ложатся на консоли, а со стратегиями там возникают проблемы.
Опыта в шутерах у нас нет, а с симсами вообще отдельная история.

PC ИГРЫ: Ладно, давай тогда о личных планах. Представь, прошло пять лет. Nival – лучший разработчик стратегий, сильный игрок на консольном рынке, все хорошо, все планы удались. Как и кем ты видишь себя на этой картине?
С.О.: Говорил же, что это очень трудно... Понятно, что у меня есть какие-то желания и какие-то возможности. Все мы ограничены этими рамками... Ладно, попробую.
Я перепробовал много разных занятий на своем жизненном пути. И все они в чем-то мне не нравились, в чем-то меня ограничивали. Сейчас у меня таких проблем нет. У меня есть ряд идей по каждому направлению работы. Они, конечно, не такие профессиональные и их не так много, как у руководителей подразделений, и слава богу! Потому что это была бы катастрофа. Тем не менее, знание каждого направления, опыт в работе над каждым из них дает мне возможность видеть картинку в целом.
То, чем я занимаюсь сейчас – это продюсирование. В данный момент я уже не руковожу проектами, не слежу за ними каждый день. Я просто разрабатываю стратегии, решаю, с какими издателями мы работаем. Я даже не общаюсь с ними сам, а просто решаю – с кем мы вообще будет разговаривать. То есть, такой вот уровень задач. Мне эта работа нравится, она соответствует моему характеру и возможностям. И я бы хотел продолжать ей заниматься. Еще в какой-то момент хочется создать нечто такое, что будет радикально отличаться от всего, что я уже делал. Очень рискованно, но... Когда все процессы в повседневной работе отлажены, уже не так интересно этим заниматься. В какой-то момент я, видимо, все же сделаю такой проект и буду большую часть времени уделять именно ему.

PC ИГРЫ: Что ты считаешь самым большим достижением в своей жизни? И чего ты еще не достиг, но очень этого хочешь?
С.О.: Однозначно, самое большое достижение – это то, что Nival сейчас та-

■ NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Операция Silent Storm».











Фото-обход офиса результатов не дал – секретов студии выведать не удалось. Все быстро сворачивали рабочие программы и обезоруживающе улыбались в камеру... Эх...

кой, какой он есть. Оставаться лидером на протяжении долгого времени – это я считаю большим, самым большим достижением. Конечно, первый проект делать тоже было не просто, но все же получить лидерство проще, чем его сохранить. О будущих достижениях говорить пока сложно. А вдруг их не будет, а вдруг они будут совсем не достижениями или не будут большими...

PC ИГРЫ: Кстати, а вот ты упомянул, что на многих местах поработал... А конкретнее? Кем ты был?

С.О.: Занимался и звуком, и программированием. Был помощником руководителя проекта, руководителем проекта, дизайнером. Уже в должности руководителя компании, успел позаниматься практически всем – маркетингом, пиаром, финансами, стратегическим планированием, планированием бизнеса, переговорами... Вот только в арт глубоко не влезал, просто потому, что трудно мне художникам советовать. Если по технологическим аспектам я еще могу что-то сказать (образование – компьютерная графика), то в художественную часть не влезаю вообще.

PC ИГРЫ: Есть ли желание со временем удалиться от игр, книжку написать или еще чем-нибудь совсем другим заняться?

С.О.: Все-таки, чукча не писатель, чукча – читатель... Мне и служебных записок хватает.

Скорее, мое желание здесь не так важно, просто придется переориентироваться. Весь рынок развлечений – игровой, кино, радио, интернет – все это будет интегрироваться. Игры и кино уже сейчас активно «объединяются». Поэтому через некоторое время придется заниматься чем-то другим, чем-то новым. Просто потому что игры, к примеру, не смогут существовать без полноценного кино внутри.

PC ИГРЫ: Ясно. Сам вообще в игры играешь? Компьютер, приставка?

С.О.: С приставкой отношения трудные. Играю, конечно, но дома у меня нет. Лень покупать. На работе иногда получается, иногда нет. В общем, приставочные игры я знаю, но играю только на PC.

PC ИГРЫ: Наш человек! Ну а прямо сейчас во что играешь?

С.О.: Чтобы далеко не ходить, в ***«Периметр»***. Еще... Даже вот сейчас посмотрю, что у меня тут проинсталированно... Вот – ***Hearts of Orion***, экономическая стратегия. Трудно объяснить людям, почему я в это играю... Отдельная история... У нас принято, чтобы ведущие дизайнеры просматривали все новые релизы и потом составляли маленький отчет – что и как хорошо там, а что плохо, что можно использовать у нас. Так вот, мне постоянно приносят экономические стратегии – никто в них по своему желанию играть не хочет. А мне ничего, нравятся. ***«Виктория»*** еще есть, из той же серии... Еще вот ***«Операция Silent Storm: Часовые»***. Кстати, это ПЕРВАЯ наша игра, которую я прошел от начала до конца. То есть, я проходил все игры, но по кусочкам. Играешь в какую-то бету, находишь, что нужно исправить – проблемы баланса и так далее. Их исправляют, и игра становится другой. А вот с «Часовыми» все получилось иначе. Проект был реализован достаточно быстро, поэтому я играл в уже сносную бету, которую прошел от начала до конца. Вот посмотрел демку ***«В тылу врага»*** – прикольно.

Ну и все, пожалуй.

NIVAL INTERACTIVE ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «Операция Silent Storm: ЧАСОВЫЕ».






Особенно Сергея порадовала статья про хентай. Еще бы!



PC ИГРЫ: А какие игры впечатлили больше всего за последнее время? Российские, западные?

С.О.: Нечто оригинальное сказать вряд ли получится...

По графике – «В тылу врага» и ***S.T.A.L.K.E.R.*** По геймплею им еще стоит поработать, но время у них есть. «Периметр» по игровому процессу порадовал сильно, хотя по графике можно улучшать еще... ***Prince of Persia: The Sands of Time*** – классная игра. Идея и реализация отличные. Правда, сам я не играл – просто не люблю жанр. Но видел, как играют другие. Клево.

Из онлайновых – ***Final Fantasy Online***. Даже у нас в компании многие в нее играют.

PC ИГРЫ: У нас в журнале недавно было интервью с командой DTF – разработчиками «*Сталинграда*». Игра делается на движке «*Блицкрига*»... Лицензирование движка в России – редкость. Не жалко?

С.О.: Нет. Есть, конечно, какое-то чувство ревности, но с другой стороны – мы все правильно делаем. Если мы способны создавать движки, которые можно отдавать на лицензирование, то почему бы нам ни давать их тем, кто не может сделать их сам?

Мы делаем лучше себе, потому что получаем деньги и вкладываем их в улучшение движка. И помогаем той же команде DTF – они делают игру, которую не могли бы сделать без нас.

PC ИГРЫ: Игры – работа. А как же ты чаще всего отдыхаешь?

С.О.: Есть много разнообразных способов отдохнуть. Мне все нравится пробовать понемножку, как и в работе. И на скутере поездить, и на сноуборде, и дайвинг, и под парусом покататься, и на машине под 200 погонять, и «на шашлыки» в лес выехать, и в клубе потусоваться... Выделить что-то не получится, да и не хочется. Главный плюс – в разнообразии.

PC ИГРЫ: Спрашиваем как у заядлого путешественника. Есть ли какая-то страна, которая очень сильно нравится? В которой ты мог бы с удовольствием жить, если бы не родился в России.

С.О.: Америка нравится. Туда прикольно приезжать на неделю, на месяц. Но жить там страшновато и в то же время скучно. Если методом исключения брать... В Африке я жить точно не готов. В Латинской Америке пока не был, поэтому тоже не готов. С точки зрения культуры приятен Лондон, но там с климатом проблемы. Франция нравится, но там надоедает их пижонство. Германия – хорошо, комфортно, чистенько. Но опять проблема – язык не знаю... В общем, я лучше в России поживу!

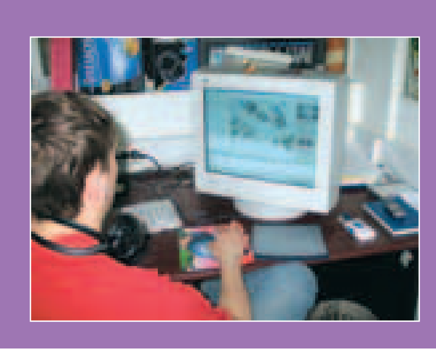
PC ИГРЫ: Ну, раз так, тогда можем спокойно сказать «до встречи», зная, что ты никуда не собираешься уезжать! До встречи! И удачи в твоем непростом труде, который приносит столько удовольствия и радости всем нам! Спасибо!

С.О.: Вам спасибо за вопросы и пожелания. Было очень приятно.

Пара фотографий, скромный стук в дверь. У Сергея сейчас совещание с ведущими дизайнерами – людьми, от которых зависит внешний вид тех игр, в которые мы будем играть, которые будем любить. Ты же помнишь – эти люди делают лучшие стратегии в мире. Удачи, Nival! Спасибо!

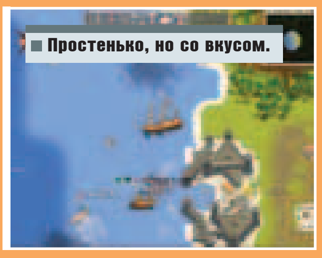
Nival за работой.



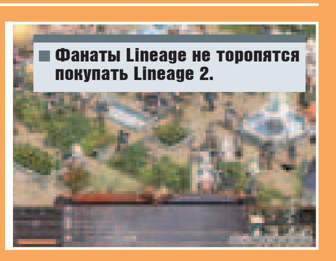




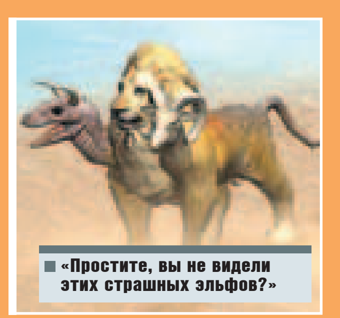
текст: Николай Питерский, Иван Закалинский, Иван Гусев


Простенько, но со вкусом.

Двухмерный онлайновый проект ***World of Pirates*** после двух лет закрытого бета-тестирования отворяет свои двери для всех желающих. Игра, по словам разработчиков, базируется на историческом сценарии, а ее действие разворачивается в бассейне Карибского моря 17-го столетия. Желающие поучаствовать в открытых «испытаниях» World of Pirates на прочность приглашаются на сайт ***http://worldofpirates.4players.de/wop/index.html***.


Фанаты Lineage не торопятся покупать Lineage 2.

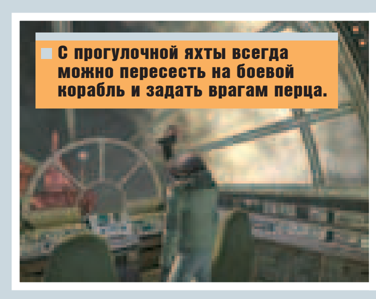
Несмотря на то, что недавно вышла красивейшая ***Lineage II: The Chaotic Chronicle***, масса пользователей до сих пор играет в первую часть знаменитой корейской MMORPG. Разработчики решили отблагодарить фанатов масштабным обновлением игры, которое носит название ***Heaven and Earth***. Скачавшие 71-мегабайтным файл столкнутся с нашествием темных эльфов, разоряющих мир игры – Аден. Среди самых значительных изменений и дополнений: переработанный интерфейс, масса квестов, куча шмоток, возможность обучать питомцев магическим заклинаниям и снабжать их броней и оружием. За подробностями следуйте на ***http://www.lineage.com***.


«Простите, вы не видели этих страшных эльфов?»

«МИРОВАЯ ВОЙНА. НЕДОРОГО...»

Компания **Third Wave Games** – новоявленный игрок на онлайновом рынке – объявила о разработке многопользовательского тактического шутера ***War World***. Студия Third Wave Games была создана ветеранами игроиндустрии **Мортеном Бродерсоном** (Morten Broderson), **Джонни Кристенсеном** (Johnni Christensen) и **Филлипом Тэвелом** (Phillip Tavel), которые ранее работали в компаниях **Blue Tongue Software** и **Rare**. Создание высококачественных игр с простым в освоении, «консольным» геймплеем и последующая продажа их через всемирную Сеть – именно так парни определяют свою миссию.

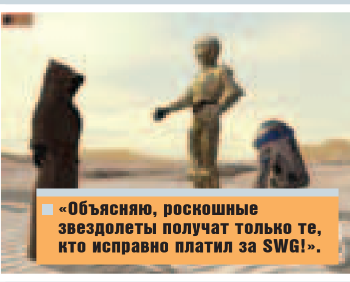

War World называют UT 2004 «для бедных». Почему?


Из всех щелей выглядывает консольное прошлое создателей War World.

– Основатели Third Wave Games имеют прямое отношение к успеху многих суперхитов для приставок, – заявил Филлип Тэвел. – *Теперь мы собираемся поднять планку качества онлайновых PC-игр на новую высоту.*

Что касается War World, то проект представляет собой динамичный шутер, в котором игроку предстоит управлять боевыми роботами (мехами) и сражаться на онлайновых аренах. Разработчики обещают реализовать однопользовательскую, тренировочную часть с различными режимами игры, но, в первую очередь, War World ориентирована на мультиплеер. В планах Third Wave Games ежемесячный выпуск обновлений, включающих новые арены, новые модели роботов, дополнительную амуницию для них и свежие скины. Все это, а также полную версию игры (ее стоимость составит всего 19,99 долларов), можно будет свободно скачивать с официального сайта ***http://www.warworld.net***. Релиз «Мировой войны» намечен на конец этого года.

ИГРОКАМ В SWG ПОДАРИЛИ ПО ЯХТЕ


С прогулочной яхты всегда можно пересесть на боевой корабль и задать врагам перца.

«Объясняю, роскошные звездолеты получат только те, кто исправно платил за SWG!».

LucasArts шумно и весело отпраздновала годовщину со дня запуска мультиплеерной онлайновой ролевой игры ***Star Wars Galaxies: An Empire Divided***. Первый год совместной жизни с игроками не прошел идеально гладко: начальный период работы Star Wars Galaxies можно назвать платным тестированием проекта. Тем не менее, постепенно разработчик **Sony Online Entertainment** вычистил ошибки и добавил нового контента. На данный момент в базе данных SWG насчитывается 500 тысяч зарегистрированных пользователей, из которых 115 тысяч посещают онлайновый мир каждый день.

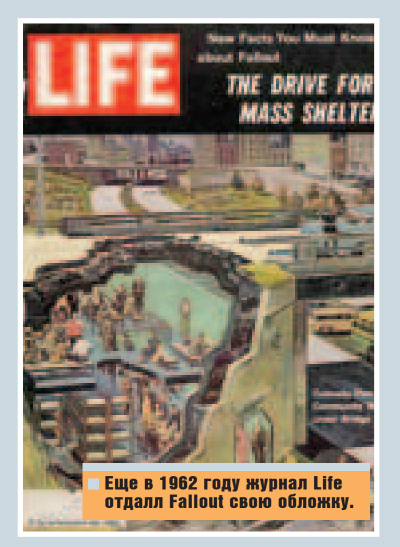
Под воздействием вина и легких закусок, разработчик расщедрился на подарки для игроков. Ветеранов SWG (тех, кто исправно платил последние шесть месяцев) после запуска адд-она ***Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed*** премируют роскошной космической яхтой экстра-класса, на которой можно с комфортом исследовать планеты и безвоздушное пространство в компании виртуальных друзей.

FALLOUT В ОНЛАЙНЕ?



Interplay опять спекулирует на популярности Fallout.

Благая весть о том, что запутавшаяся в долгах и проблемах компания **Interplay** продала права на разработку и издание игр серии ***Fallout*** компании **Bethesda Softworks**, мгновенно облетела весь мир. Однако даже весть о том, что ***Fallout 3*** состоится, устроила не всех фанатов игры. В то время как одни кидали в воздух чепчики своих бабушек, другие насупились и бубнили под нос: «Ну как же так, ведь обещали онлайновую ролевую игру! Что с ней теперь будет?».
А действительно, что? Полтора месяца назад стало известно о планах Interplay поправить финансовое положение за счет выхода на рынок MMORPG. В качестве онлайновой «курицы», которая принесет золотые яйца, руководство компании увидело одну из лучших ролевых игр всех времен и народов.
– *Основываясь на детальном изучении индустрии и высоком уровне интереса игроков к потенциальному появлению наших онлайновых проектов, мы, в настоящий момент, рассматриваем возможность выхода на MMOG-рынок с таким брэндам, как Fallout!* – такое вот пространное заявление сделал глава Interplay **Эрв Каен** (Herve Caen).



Еще в 1962 году журнал Life отдалл Fallout свою обложку.

Впрочем, слова Каена сейчас мало ценятся. Даже когда офис Interplay был опечатан за долги, он продолжал вещать о том, что ситуация находится под контролем и вскоре все уладится. Тот факт, что, продав право на разработку новых игр серии Fallout, Interplay сохранила за собой право на создание онлайновых игр серии, говорит о том, что Каен по-прежнему лелеет мечту о проекте ***Fallout Online***. Появится ли когда-нибудь игра с таким или похожим именем на прилавках магазинов – покажет время.

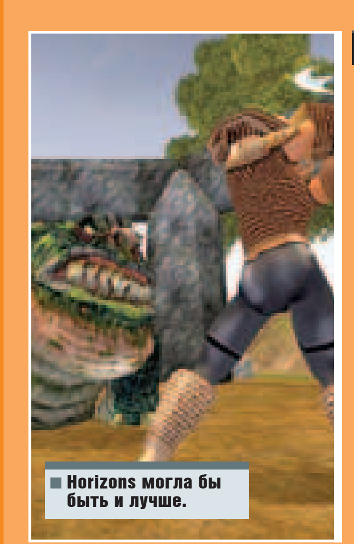
САМУРАИ ПОГУБИЛИ ОДИССЕЯ


Зачем нам новая Ultima, когда есть такая «красота»?

Гэрриот теперь и слышать ничего не желает об Ultima.

В мире UO нашлось местечко и для ниндзя.

«Жизнерадостной» новостью, гласящей о закрытии проекта ***Ultima X: Odyssey***, встречает нас сайт этой онлайновой ролевой игры (***http://uxo.ea.com***). Вторая по счету попытка вывести ***Ultima Online*** на новый технологический уровень обернулась неудачей. Первую, напомним, предпринял сам создатель игры **Ричард «Lord British» Гэрриотт** (Richard Garriott), однако **Electronic Arts** зарубила на корню ***Ultima Online 2***, и прославленный творец ролевых миров покинул студию **Origin Systems**. Последняя, кстати, несколько месяцев назад была закрыта злобными функционерами из EA, однако увольнений не последовало, так как команда разработчиков перебралась в головной офис гиганта игроиндустрии. Никто не будет уволен и в этот раз – бывшие ориджиновцы уже переключились на создание ***Samurai Empire***, очередного адд-она к отпраздновавшей недавно свое семилетие оригинальной Ultima Online. Новый адд-он навеян Японией и ее таинственной культурой. Игрокам предложат овладеть двумя новыми профессиями – ниндзя и самурай. Релиз Samurai Empire намечен на ноябрь.


Horizons могла бы быть и лучше.

Еще одна компания не смогла выдержать жестокой конкуренции на рынке компьютерных игр. На этот раз в жернова истории попала студия **Artifact Entertainment**, выпустившая в свое время ***Horizons: Empire of Istaria*** – средней руки MMORPG. Игра не добилась того успеха, который позволил бы оплатить долги компании, поэтому Artifact признала себя банкротом. Неизвестно, поможет ли это разработчику выйти из глубокого кризиса, но одно можно сказать точно – прекращать поддержку Horizons никто не собирается. Другое дело, что разработкой новых адд-онов для игры теперь заниматься некому. Впрочем, если компанию выставят на торги и найдется отчаянный желающий купить ее, возможно, Horizons продолжит жить и развиваться. Но это маловероятно. Вряд ли новый владелец Artifact Entertainment захочет тратить деньги и время на далеко не самый успешный проект жанра MMORPG.



Мы никогда не понимали людей, для которых использовать чит-код – все равно, что испортить воздух в публичном месте. Видел бы ты этих бедолаг, дорожащих своими принципами! Застрянут в середине игры, туда-сюда рыпаются, а дальше пройти не могут. Мат-перемат стоит, а что толку? Невдомек несчастным, что разработчики, руководствуясь логикой тунца обыкновенного, спрятали смерть босса уровня в кольцо, а то кольцо в яйцо, а то яйцо положили на крыльцо...
Нет, мы не призываем тебя, садясь за компьютер, сразу же вводить "god mode". Такие вещи сводят удовольствие от игры к минимуму. Однако, если ты застрял на предпоследней миссии, воспользуйся подсказкой. А потом снова играй честно. И без лишних разговоров дери уши тому, кто посмеет тебя назвать читером.

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

CHEAT HAPPENS...

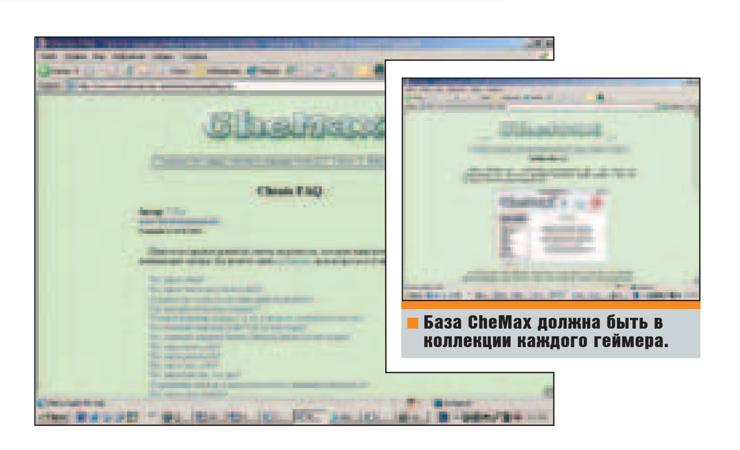
Нужно быть сильным, чтобы признать свою слабость

ЧИТИНГ КАК ИСКУССТВО

http://www.cheatsmaximal.net/

Создатели сайта **Cheats Maximal** честно признаются, что читерят и гордятся этим. Словно на базаре, они доступными словесами нахваливают свой товар: «У нас на сайте вы сможете найти чит-коды, тренеры и прохождения на русском языке для всех известных игр. Их можно посмотреть как в онлайне так и скачать в виде одной программы – **CheMax Rus** (русская версия). Кроме чит-кодов, на нашем сайте есть огромный обзор утилит, которые помогут пройти ту, или иную игру». Вот где, дружок, из тебя сделают профессионального читера. Так что не засиживайся перед компьютером всю ночь, пытаясь убить бессмертного босса, а заходи на этот сайт. По крайней мере, сэкономишь личное время.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



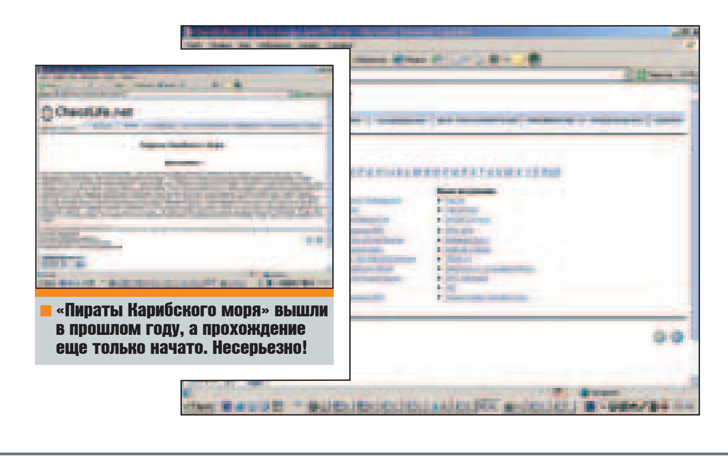
База CheMax должна быть в коллекции каждого геймера.

ЖИЗНЬ ЧИТЕРА

http://www.cheatlife.net/

Жизнь читера тяжела и неказиста. То противники по «Контре» отдубасят за использование запрещенных программ, то на **Battle.net** забанят – по аналогичной причине. Читы строго рекомендованы для безобидного домашнего употребления. Если тебе очень хочется покататься на самой крутой тачке в ***NFS: Underground***, но ты не собираешься проходить карьерный режим, воспользуйся кодом с сайта **CheatLife.Net**. Что приятно, информация к читам дана на русском языке. Однако коды имеются к довольно небольшому количеству игр, а руководств и прохождений всего пять, причем одно из них (к ***«Пиратам Карибского моря»***) все еще дописывается. И это в XXI веке...

Дизайн: 3
Полезность: 3
Оценка: 3

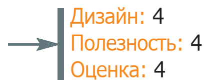


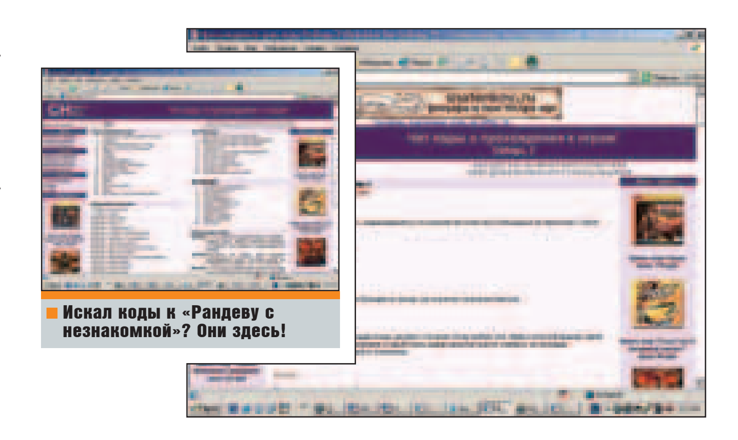
«Пираты Карибского моря» вышли в прошлом году, а прохождение еще только начато. Несерьезно!

НЕ ПРИСТАВАЙ К ЕЛЕНЕ

http://ch.h10.ru/

Cheater's Choice – неплохой сайт с большой подборкой кодов, как к зарубежным, так и к отечественным играм. Жаль только, обновляется редко. Не ищи здесь статей о читинге. Вся теоретика ограничивается фразой из «ЧаВо»: «Cheat-код – это такой секретный код, который вводится во время игры и дает какое-либо преимущество перед противником». Зато на сайте подробно описано, как победить в эротической игре ***«За стеной»***: «К Елене не надо приставать, тогда, может быть, она и сменит гнев на милость. С Инной следует не спеша крутить роман, а попозже предложить ей переехать в вашу комнату, тогда все будет пучком». Очень дельные советы – их-то мы и искали!

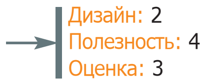


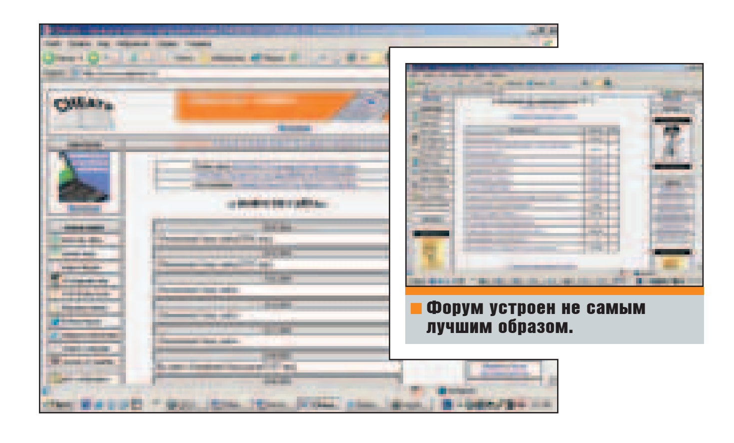

Искал коды к «Рандеву с незнакомкой»? Они здесь!

ЧИТЕР У ЧИТЕРА...

http://www.progames.ru/

Сайт не вызывает восторга своим дизайном, но зато насыщен очень полезной информацией. В базе содержатся чит-коды к 3900 играм – столько за всю жизнь не пройдет даже самый терпеливый игровой журналист. Двадцатку самых популярных кодов возглавляет ***Far Cry***, что, согласись, удивления вызывать не должно. Все хотят знать, как сделать так, чтобы сохраняться в любом месте. Ответ прост: «Запустите игру с параметром «-DEVMODE». Во время игры нажмите на клавишу [~], затем введите save_game».
После непродолжительного знакомства с веб-ресурсом понимаешь, что многие коды позаимствованы из базы Cheats Maximal. За подобное читерство снижаем общую оценку сайта.

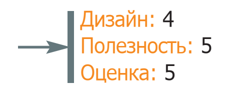


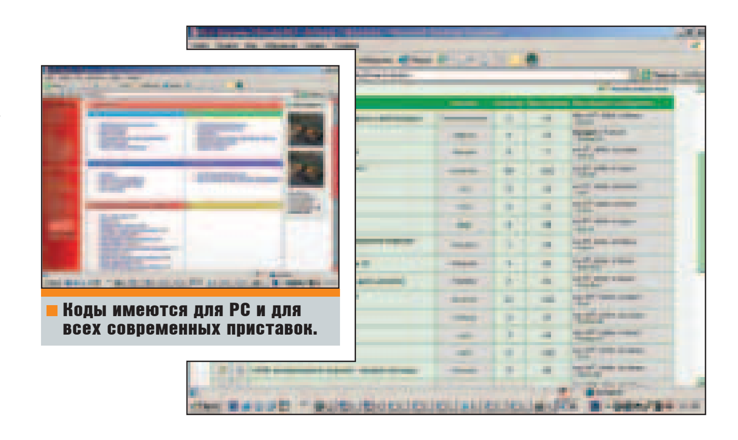

Форум устроен не самым лучшим образом.

СРЕДСТВО ОТ ЗАПОРА

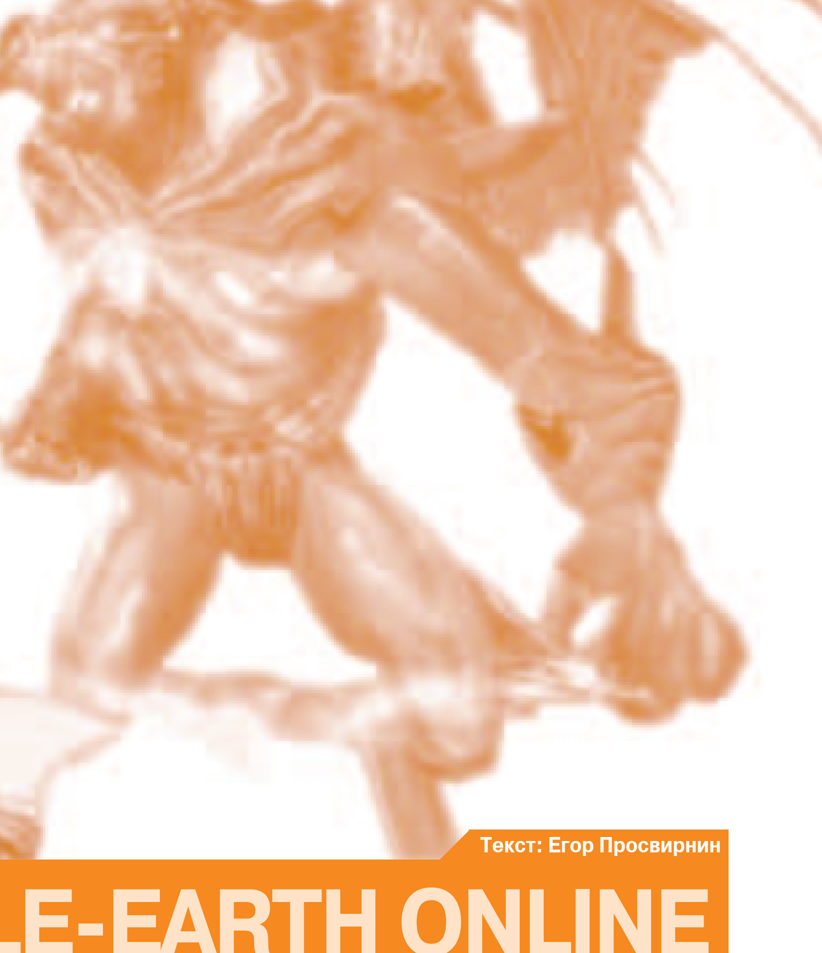
http://www.cheats.ru/

Кто-то из великих древних заметил, что застрять в игре – все равно, что заполучить запор: тужишься-тужишься, а ничего не выходит. Сайт **Cheats.Ru** – лучшее средство от игрового запора. Здесь представлены чит-коды ко всем существующим платформам, начиная с **Dreamcast** и заканчивая любимым **PC**. Сайт регулярно обновляется. Есть здесь и удобный форум, на котором бурлит рядовая геймерская жизнь. «Блин, застрял в ***Manhunt***, – пишет несчастный. – Никак не могу пройти то место, где надо в тюрьме молотком орудовать. Уже штук сорок гопников ушатал, а ворота не открываются. Подскажите, что там надо сделать?». И тут же получает подробный ответ.
Единственный минус – большинство информации к кодам на английском языке.




Коды имеются для PC и всех современных приставок.

То, то разработка компьютерных игр – точно такой же бизнес, как, скажем, добыча нефти или торговля гамбургерами, никому, надеюсь, объяснять не нужно? В первую очередь – это способ заработать деньги, а все остальное, вроде пресловутого «творчества» или «оригинальности», – лишь во вторую. Серьезные люди вкладывают в разработку игр серьезные деньги и совсем не хотят, чтобы финансируемый ими проект (вместе с их деньгами) шумно провалился в небытие, оскверняемый прессой и игроками. Поэтому они очень любят игры с широко известными и узнаваемыми брэндами.



Текст: Егор Просвирнин

MIDDLE-EARTH ONLINE
ЗАПИСКИ МОХНОНОГА

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Turbine Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Vivendi Universal Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
неограниченно
ДАТА ВЫХОДА
не определена
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.middle-earthonline.com



Жанр MMORPG от остальных в этом смысле ничем не отличается. Вот, скажем, посмотри на ***Star Wars Galaxies*** – под сверхраскрученную марку «Звездных войн» (под которой можно выпускать хоть порнографический тетрис – все равно купят, да еще и спасибо скажут) дали большую кучу денег. На эту кучу денег умелые разработчики создали одну из самых проработанных и красивых игр на сегодняшний момент. Аналогичная ситуация творится сейчас с ***World of Warcraft*** и ***Middle-Earth Online***, игрой по мотивам великой книги великого **Дж. Р.Р. Толкиена** (Tolkien). Ее мы сейчас и рассмотрим, пристально изучив, на что тратятся немеренные суммы зарубежной наличности.

WHAT'S COLOR OF MONEY?

О серьезности намерений адского конгломерата **Vivendi Universal** по завоеванию рынка MMORPG говорит хотя бы тот факт, что в качестве разработчиков для своего потенциального хита (найдешь ли ты в мире хоть одного человека, не слышавшего о **«Властелине колец»**?) была

ангажирована небезызвестная студия **Turbine,** создавшая до этого две части популярной ***Asheron's Call.*** Проще говоря, разработчик очень опытный, знающий жанр вдоль и поперек и съевший на онлайновых развлечениях не одну собаку. К столь серьезному создателю прилагается не менее серьезный модифицированный движок ***Asheron's Call 2***, который после жестоких трансформаций (операции проводились с помощью лома и электродрели) приобрел весьма и весьма смазливый вид. Более того, глядя на скриншоты Middle-Earth Online, начинаешь думать, что на фоне шагающего такими огромными шагами прогресса ***Doom 3*** и ***Half-Life 2*** в принципе уже можно и не выпускать – настолько хороши местные игровые модели. Все, начиная от текстур и заканчивая прозаическими пальцами рук и не менее прозаическими зубами, выглядит на «отлично». Добавь сюда поддержку изображения как минимум нескольких десятков (а то и сотен) игроков, и ты поймешь, что Half-Life 2 выглядит безнадежной архаикой.

Впрочем, графическое наполнение – дело пустое; нам важно, что внутри. Сюжет игры разворачивается во время похода Братства, сразу после того, как бравая компания выбралась из Мории. Тебе предстоит стать одним из множества добрых или злых героев, которые в те неспокойные времена обильно населяли Средиземье, и всеми силами начать помогать силам Света или Тьмы. Помогать придется на обширной территории Эреадора, который составляет всего-навсего 1/8 континента, служащего ареной для основных событий трилогии. После выхода игры предполагается выпуск дополнений, вводящих новые земли. Рано или поздно в Middle-Earth Online появится весь континент. К сожалению, повстречать на этих просторах главных действующих героев книги (равно как и побывать одним из них) тебе не удастся, зато различных второстепенных персонажей, рассказывающих о том, как они только что видели пробегавшую мимо героическую шайку, будет более чем достаточно. Негусто, конечно, но все же лучше, чем ничего.

ГЕРОИЧЕСКАЯ ЛЕТНАЯ

Впрочем, прежде чем заняться исследованием мира, необходимо создать персонаж, способный выжить в этом достаточно суровом месте. На выбор будут представлены четыре расы потенциальных героев – люди, гномы, эльфы и, конечно же, мохноногие хоббиты. Для каждой расы доступны несколько классов – скажем, люди способны стать «солдатами» или же «мудрецами». Выбрав класс, ты сможешь определить призвание и образование своего персонажа. Доступно множество вариантов – от садоводства и производства оружия до множества боевых профессий. Предпочтя избрать призвание к кузнечному делу и рабочее образова-



ПРОФЕССОР

Джон Рональд Руэл Толкиен (J. R. R. Tolkien) родился 4 января 1893 года в Блумфонтейне (Южная Африка). Участвовал в Первой Мировой войне. Многие критики считают, что именно ее Толкиен изобразил в своем **«Властелине колец»**. Летом 1959 года писатель вышел на пенсию (о его творческой деятельности будет рассказано ниже). Умер знаменитый писатель 2 сентября 1973 года.





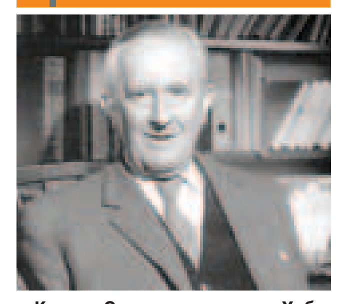
Мамка, млеко, куры, яйки!







БИБЛИОГРАФИЯ



Кроме «Сильмариллиона», «Хоббита» и «Властелина колец» в разное время о Средиземье также издавались следующие книги Толкиена: хоббитская поэма «Приключения Тома Бомбадила» (1962); «Дорога вдаль и вдаль идет» (1967) - положенные на музыку стихи из «Властелина колец»; «Незаконченные сказания» (1980) – отрывки и наброски, не вошедшие в основные книги. Кроме того, было издано еще несколько книг, о которых мы скромно умолчим.

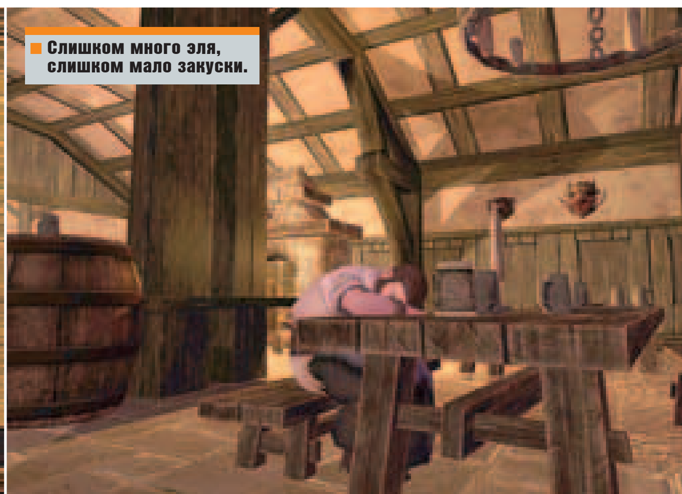
ние, ты получишь на выходе неплохого кузнеца. Естественно, что доступные ему навыки и способности будут очень сильно отличаться от таковых у, например, эльфийского лучника. По ходу игры тебе предстоит сделать выбор между Добром и Злом – это определит дальнейшее развитие персонажа. Тот же солдат, регулярно убивая старушек-процентщиц, довольно скоро станет грязным наемником. Решив старушек не убивать, а переводить через дорогу, ты с удивлением увидишь, что твой Альтер-эго превратился в Воина Света. Думаю, напоминать о том, что стиль ведения боя у них будет кардинально различаться, говорить совершенно излишне.

KEEP IT REAL

Зарабатывать опыт для развития персонажа и вообще участвовать во всяких там приключениях предлагается в персональных подземельях. Суть метода прост: ты подходишь к определенным компьютерным персонажам и просишь неприятностей на свою пятую точку. В момент подачи заявки на Героические Поступки игра выдает тебе пропуск в персональное подземелье с монстрами, скриптами, мини-боссами и тому подобными радостями жизни. При желании ты можешь пригласить туда друзей-товарищей для пущего веселья. С одной стороны это, конечно, хорошо – можно не ожидать в спину вражеского клинка в самый неподходящий момент. На другой чаше весов находится потеря смысла классических MMORPG – огромного непрерывного мира и всяческих радостей, вроде нечаянной встречи с вражеским отрядом во время панического бегства от огромного квестового монстра. Дополняет это безобразие возможность качаться в оффлайновом режиме – ты просто выходишь из сети, режешь зайчиков в свое удовольствие, получаешь пару новых навыков и снова возвращаешься в онлайновый режим, возмужавший и более подготовленный. Теоретически – очень удобно, практически – опять страдает пресловутая «цельность» игрового мира. Не очень-то просто представить себя в живом мире, если каждый может иметь персональную каморку-подземелье и сбегать в оффлайновый режим в самый интересный момент, верно?

Резюмируя, можно сказать, что нас ожидает достаточно интересный проект. В плюсы записываем большие деньги, приличную графику, дружелюбное отношение к новичкам, которые могут спокойно сидеть в оффлайновом режиме. В минусы – список «особенностей», большинство из которых уже реализовано в давным-давно вышедших проектах. Что из этого всего получится, ты узнаешь в конце года.






КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
supersonic
Бука



ДВЕ ВИДЕОКАРТЫ – В ДВА РАЗА БОЛЬШЕ FPS?

Не секрет, что выпуск топовых моделей видеоплат нужен компаниям-производителям не для получения прибыли, а для того, чтобы имя очередного флагмана со стоимостью, превышающей цену среднего компьютера, как можно чаще звучало на страницах прессы. **nVIDIA**, по-видимому, надоело тягаться с ее давним конкурентом, канадской ATI, и она решила обойти его одним рывком – выпустив специальные версии своих карт серии **GeForce 6** с поддержкой режима *SLI*. Суть его заключается в том, что две видеоплаты, установленные в системе, делят экран пополам, и каждая обрабатывает свою часть. Синхронизация обеспечивается посредством небольшого мостика, который виден на фотографии. Такая технология действительно значительно увеличивает производительность, особенно в приложениях, требующих действительно больших вычислительных мощностей. nVIDIA, конечно, гордо заявляет о двукратном преимуществе, но обычно результаты несколько скромнее, однако все же несравнимо выше, чем от небольшого повышения частоты чипа/памяти. Звучит все, конечно, заманчиво, но... Какова же «цена вопроса»? Просто умножай стоимость одной видеоплаты на два и прибавь цену дорогой материнской платы, ведь SLI может быть реализована только на двух *PCI Express* разъемах. В итоге, чтобы стать обладателем столь мощной связки, придется выложить порядка $1200. Однако имеет ли это значение, когда главное – победить соперника в тестах?



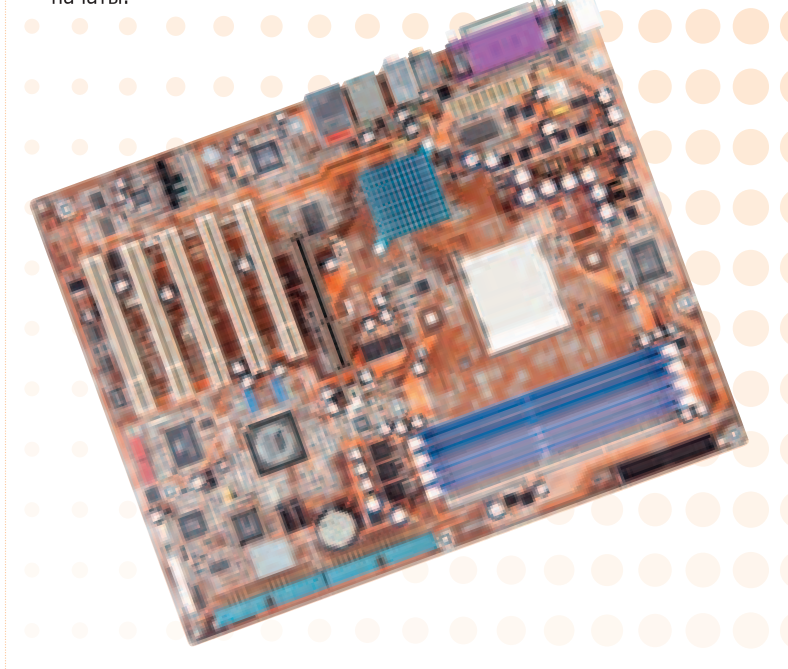
INTEL ДЕЛАЕТ ШАГ ВПЕРЕД

Недавно компания **Intel** анонсировала принципиально новое семейство чипсетов *i9xx*. Если раньше, на протяжении довольно длительного времени, поколения наборов системной логики различались в основном лишь поддерживаемыми частотами и процессорами, то теперь нас ждут по крайней мере три перспективные разработки. Во-первых, это шина *PCI Express*, которая обладает значительно большей пропускной способностью, нежели сегодняшняя *AGP 8X*. Она более универсальна: в нее можно установить практически любую карту расширения. Вдобавок, их может быть несколько на одной материнской плате, благодаря чему и стала возможной совместная работа двух видеоплат **GeForce 6** посредством технологии *SLI*. Стремясь повысить продажи новых материнских плат, гиганты графического рынка один за одним анонсируют PCI Express видеоплаты. Вероятно, уже очень скоро значительная часть компьютеров будет оснащена именно такой видеосистемой. Во-вторых, чипсеты i9xx поддерживают память стандарта *DDR2*, о результатах тестов которой ты можешь прочитать в этом выпуске новостей. Ну и, наконец, сменился непосредственно процессорный разъем – новые **Pentium 4** будут постепенно переходить на 775-контактный форм-фактор. Сами чипсеты делятся на два подсемейства: *i915* и *i925*. Платы на основе первого, скорее всего, станут массовыми, тогда как модели на i925 будут уделом оверклокеров и энтузиастов.



ДОМАШНИЕ ПК ACER

Известная компания **Acer** представила две новые модели своих ПК – **Aspire T310** и **RC900**, основанные на мощной платформе **Intel** и обладающие богатым набором дополнительных возможностей, превращающих компьютер в домашний мультимедийный центр. Поставки уже начаты.



ABIT: ВСЕ ЛУЧШЕЕ ДЛЯ AMD

Материнскую плату уровня Hi-End для процессоров **AMD Athlon 64/FX** форм-фактора *Socket 939* выпустила компания **ABIT**. Новинка под названием **AV8** поддерживает фирменную технологию *ThermalGuard*, которая защитит твой процессор от сгорания даже при экстремальном оверклокинге.



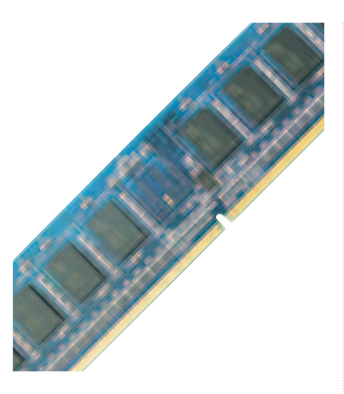
ЛИНЕЙКА НЕДОРОГИХ ПРОЦЕССОРОВ AMD

Новую серию недорогих процессоров намерена в скором времени выпустить компания **AMD**. Торговая марка **AMD Sempron** объединит под своим именем модели с рейтингами от 2400+ до 3100+. Все чипы, кроме версии 3100+, являются модернизированными **Athlon XP**, а 3100+ - немного урезанной версией **Athlon 64** формата **Socket 754.** Решение AMD объединиить под одной маркой все бюджетные процессоры вполне объяснимо: сегодня, в ценовом сегменте "до $100", можно встретить, как **Duron**, так и Athlon XP, а если повысить планку до $200, то сюда же и попадут младшие Athlon 64. Во избежание путаницы, все экономичные решения AMD будут предлагаться исключительно под именем Sempron.



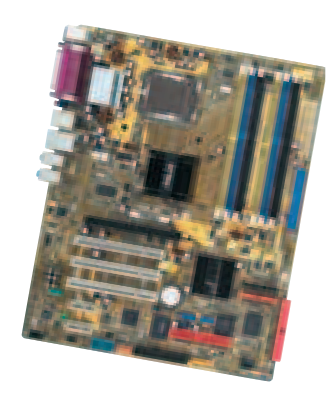
DEPO ВЫБИРАЕТ VIEWSONIC

Компания **DEPO**, крупный российский сборщик ПК, на прошедшей недавно презентации анонсировала несколько новых компьютеров, вместе с которыми будут поставляться эксклюзивные модели мониторов **ViewSonic**.



НОВОЕ ЛУЧШЕ СТАРОГО?

Одной из интересных особенностей описанного в этом выпуске чипсета *i9xx* является поддержка памяти *DDR2*. Эта технология разрабатывается уже довольно длительное время, и все без исключения производители сулят ей большое будущее. Однако, совсем недавно в малых количествах эти модули стали появляться в компьютерных магазинах по баснословным ценам. Что же на практике представляет собой эта память? В первую очередь стоит отметить, что новые методы производства позволили существенно повысить ее рабочую тактовую частоту: сегодняшний стандарт для DDR2 это 533 Mhz. Но, по сравнению со старичком *DDR1*, эта память обладает существенно бОльшим временем доступа. Мы провели несколько тестов, и она показала довольно сомнительные результаты, так и не сумев продемонстрировать явное преимущество перед стандартным модулем DDR PC3200 400 Mhz. Скорее всего, дело и было в слишком больших задержках при обращении к данным, хранящимся в ОЗУ. Разумеется в будущем, DDR2 вытеснит DDR1, так как будет оптимизирован процесс производства, повысятся частоты и тайминги, но сегодня, учитывая стоимость и скорость работы, выгоднее приобрести DDR1, нежели гнаться за новизной, выискивая дорогие и редкие модули. Для эффективного же разгона вполне подойдет «быстрая» память от таких компаний, как **Kingston**, **Geil** и **OCZ Technology**, которые сейчас увеличили объемы выпуска своей продукции, и цены, соответственно, немного понизились.



ТЕХНОЛОГИИ НАСТОЯЩЕГО

Время, когда «крутизна» материнской платы выражалась в количестве слотов и разъемов, понемногу уходит. Действительно, на большинстве современных моделей есть интегрированные аудиокодеки вполне приличного качества, сетевые адаптеры, *RAID*-контроллеры и многое другое. Правда, мы продолжаем обращать внимание на количество портов *USB* (а в скором времени и *SATA*). Однако производители нашли другой путь совершенствования своей продукции: внедрение в нее мощных программных средств. Например, линейка плат от крупнейшего игрока этого рынка, компании **ASUSTeK – AI Proactive**. Среди реализованных в ней технологий есть такие, как *Stack Control*: ее суть заключается в том, что небольшая печатная плата, установленная неподалеку от процессора, снижает температуру примерно на 10 градусов, что позволяет установить менее мощный кулер и снизить шум, исходящий от компьютера. Не менее любопытная функция *AI NOS*, которая автоматически определяет текущие потребности системы, а также уровень нагрева ее компонентов, и без перезагрузки изменяет частоту процессора и памяти, разумеется, в заданных пределах. При критическом повышении температуры, частоты, естественно, снижаются. На некоторых новейших платах **ASUSTeK** имеется беспроводной сетевой адаптер, правда настройка удаленного подключения довольно сложна даже для продвинутых пользователей. Фирменная же разработка *WiFi-g* позволяет установить подключение к другому ПК (или КПК) путем всего лишь двух-трех кликов мышью.

КУЛЕРЫ ДЛЯ AMD

ГОРЯЧЕМУ ПРОЦЕССОРУ – МОЩНЫЙ ТЕПЛООТВОД

текст: test_lab

У владельцев систем на базе мощных процессоров и любителей разгона этих самых процессоров всегда существует как минимум одна проблема, которая обостряется с приходом жаркого лета. Имя ей – охлаждение. Наверняка многие знакомы с данной проблемой по таким симптомам, как внезапные перезагрузки после многочасовой игры в Unreal Tournament или другие проявления «глюков». Да и вообще, приятно работать за компьютером, зная, что он в данный момент не балансирует на грани перезагрузки или зависания. Вот поэтому выбор системы охлаждения – это не такая примитивная задача, как может показаться на первый взгляд. Рынок на данный момент просто завален решениями на любой вкус: как для простых смертных, так и для матерых разгонщиков всего и вся, молящихся компьютерным богам о понижении температуры еще хотя бы на один градус. Для облегчения твоей ориентации на местности в мире охлаждения мы протестировали несколько моделей кулеров – как новых, так и не очень.

test_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компанию «Остров Формоза» (тел. 728-40-04)

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Что такое кулер? Как правило, это сочетание радиатора, сделанного из меди или алюминия (медь предпочтительнее, так как имеет лучшую теплопроводность, но увеличивает вес кулера), и вентилятора, служащего для его обдувания холодным воздухом (или наоборот, отвода теплого). В целях увеличения эффективности или просто для красоты производители часто отходят от привычных методик изготовления и применяют свои собственные. Посмотрим, что представляют собой предоставленные нам кулеры.

Titan TTC-D5TB/G/A

Основа этого кулера – алюминиевый радиатор с ребрами толщиной около 1мм и отполированной до зеркального блеска поверхностью. В самом центре подошва радиатора предусмотрительно сделана немного тоньше, чем по всей остальной площади. На кулере закреплен стильный черный вентилятор, вращающийся со скоростью 2800 об/мин. Интересная особенность – устройство снабжено функцией оповещения пользователя при остановке вентилятора, которой, сам понимаешь, твой процессор может и не пережить. Система крепления кулера самая что ни на есть стандартная – стальная скоба, цепляющаяся за все 6 зубчиков процессорного разъема, при наличии отвертки процесс установки особых проблем вызвать не должен. С кулером поставляется тюбик фирменной «титановой» термопасты, славящейся своей способностью ужасно оттираться от подвергшейся намазыванию поверхности.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- ПРОЦЕССОР: Socket A 512 Kb FSB333 AMD Barton 2500+.
- МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: Epox 8RDA3I "nForce2" Socket A.
- ВИНЧЕСТЕРЫ: 80 Gb 7200 rpm Seagate Barracuda ATA 100; 40 Gb 7200 rpm Seagate Barracuda ATA 100
- ПАМЯТЬ: DIMM Hynix DDR400 PC3200 512 Mb.
- ВИДЕОКАРТА: Sapphire Radeon 9600 XT 128 Mb.
- ПРИВОДЫ: DVD-ROM ASUS E616P1, CR-RW NEC 9200A, FDD.
- КОРПУС: ColorsIt ATX-L8003 350 W USB+Audio.

Thermaltake Volcano 6CU/6CU+

Эта система сделана для тех, кто ценит, прежде всего, качество охлаждения и не заботится о побочных эффектах (читай – «о шуме»). Шутка ли – скорость вращения вентилятора составляет 7000 об/мин! Теперь представь себе, какое веселье начнется, когда он заработает. При всей его мощи, размер вентилятора совсем небольшой. Под ним располагается массивный алюминиевый радиатор, главная изюминка которого – вмонтированная в основание медная пластина. Такое усовершенствование должно сильно помочь при передаче тепла от процессора к рассеивателю. Крепление кулера стандартно, так что проблем с ним возникнуть не должно, термопаста прилагается. В целом – добротно сделанное устройство, не щеголяющее дизайном, но внушающее доверие своими характеристиками. Хотя выводы делать рано, посмотрим, как кулер поведет себя в тесте.

Gembird DL-116Blue/Ball

Главная особенность этого кулера – это вентилятор, снабженный четырьмя синими светодиодами. Догадайся, что получилось в результате? Правильно – при включении пространство системного блока озаряется приятным светом, настраивающим на романтический лад, который, естественно, моментально пропадает при закрытии крышки корпуса (если он, конечно, у тебя не прозрачный). Но это внешние достоинства, а что у нас с прямым назначением кулера? Радиатор целиком и полностью алюминиевый, что и хорошо и плохо одновременно. Его нижняя часть изнутри достаточно неровная, к середине сильно утолщена (как раз в месте контакта с ядром процессора) – обычно

это не очень хорошо сказывается на теплообмене. Сверху при помощи некой стальной платформы закреплен тот самый светящийся вентилятор со скоростью вращения 2800 об/мин. Прижимается вся эта конструкция достаточно податливой стальной скобой, усилий почти не требуется. Так что вопрос о качестве контакта с процессором остается открытым.

Gembird DL-119/Ball

Этот представитель семейства охлаждающих ни капли не похож на своего собрата DL-116Blue/Ball. Да и вообще слегка отходит от общепринятых кулерных стандартов. Вентилятор у устройства вполне обычный, скорость вращения – 3500 об/мин. Правда, смущает заявленный уровень шума, достигающий 42 dB, – для не очень скоростной системы охлаждения это многовато. Зато радиатор сделан весьма интересно – он представляет собой алюминиевый ствол с отполированной медной вставкой в основании, а вбок от него, подобно ветвям, отходят рельефные ребра. Не менее интересно сделано крепление. Это обычная, но очень легко надевающаяся стальная скоба, цепляющаяся, к сожалению, всего за два зубчика. А чтобы плотно закрепить кулер на законном месте, необходимо опустить рычажок подобный тому, что находится на процессорном сокете. Все это очень оригинально и удобно.

Glacialtech Igloo 2420

Компания **Glacialtech** уже давно заслужила репутацию крупнейшего и уважаемого производителя систем охлаждения. Как мы поняли, данная их модель предназначена для тех, кто в работе кулера прежде всего ценит тишину и комфорт. Для этой благородной цели служит вентилятор со скоростью вращения 2800 об/мин и уровнем выделяемого шума 26 dB – действительно тихое устройство. Под ним располагается качественно обработанный, достаточно легкий алюминиевый радиатор с тонкими ребрами. На подошву радиатора уже нанесена термопаста – это облегчит первую установку, но на повторную ее уже не хватит. Система крепления сделана немного странно – она рассчитана не на два или шесть зубчиков, а на четыре: по два асимметрично с каждой стороны разъема. Инструмент для установки не требуется – крепление рассчитано на нажатие пальца, но при этом оно довольно тугое, так что придется попотеть. При этом главное не перестараться – помни о хрупкой поверхности процессорного ядра.

Zalman CNPS 5100-AlCu

Если Glacialtech славится качественной продукцией, при этом не отходя от стандартов кулеростроения, то **Zalman**, напротив, всячески экспериментирует с дизайном и общим устройством систем охлаждения. Этот кулер – не исключение. Его радиатор представляет собой 34 алюминиевых и 12 медных пластин, спрессованных в центре (это место и образует подошву) и «распушенных» вокруг него на 180 градусов с каждой стороны. Образованная конструкция облачена в пластмассовый кожух, на котором закреплен мощный вентилятор на 5200 об/мин. Но не стоит сразу пугаться: в комплекте с кулером идет переходник, позволяющий

регулировать скорость вращения этого монстрика. Таким образом, при желании можно получить абсолютно бесшумную систему. А вот что вызвало огорчение, так это жутчайшая система крепления – кулер крепится прямо на материнскую плату (а для этого ее надо демонтировать!) к отверстиям вокруг сокета, которых может и не быть. Так что к установке масса претензий.

Zalman CNPS3000-Plus

Этот кулер удивляет еще больше, чем CNPS 5100-AlCu. Радиатор в традициях Zalman сделан из двух комплектов плотно спрессованных алюминиевых и медных пластин (48 и 8 соответственно), образующих снизу подошву и расходящихся кверху в виде цветка (технология, кстати, так и названа – *Flower Heatsink*). Отдельно (!) над радиатором закрепляется на специальном металлическом штативе вентилятор 92x92 мм. Пластина крепится прямо над платами расширения самыми обычными винтами. При этом вентилятор можно крутить и фиксировать как угодно, а при желании легко снять и заменить на другой. С помощью специального переходника с резистором можно подключить вентилятор в тихом режиме (соответственно, с меньшей скоростью вращения). Крепление реализовано достаточно просто – ставим радиатор на процессор, цепляем его на металлическую скобу и прижимаем ее специальным приспособлением в виде ключа (для этого в скобе есть отверстие).

Thermaltake Storm Fan

Это даже не кулер в прямом смысле этого слова. **Storm Fan** – это своеобразный апгрейд кулеров **Thermaltake** довольно старой и популярной серии **Orb** (в которую входили такие хиты, как **Golden Orb**, **Dragon Orb** и др.), представляющий собой простую замену устаревшего вентилятора на более мощный (7000 об/мин) с дополнительным радиатором. Это очень целесообразно, так как с современными процессорами справиться они уже не в состоянии. Для теста нами был откопан пыльный старенький **Thermaltake Golden Orb**. Кулер представляет собой круглый алюминиевый радиатор золотистого цвета с искривленными ребрами, растущими по краю подошвы. Внутри утоплен совсем небольшой вентилятор со скоростью вращения лопастей 4500 об/мин. Он был аккуратно удален, а взамен мы установили новенький Storm Fan. Крепится он достаточно несложно – прямо на ребра радиатора, крепление же самого кулера также проблем не вызывает.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Температура воздуха в комнате составляла 24 градуса.
- Для создания кулерам экстремальных условий процессор *AMD Athlon XP 2500+* был разогнан до 3200+.
- Для тестирования была использована термопаста КПТ-8, при установке нового кулера ядро процессора тщательно очищалось, а паста наносилась вновь.
- Кулеры с возможностью регулировки скорости вращения подключались без переходников – напрямую, дабы измерить их максимальные возможности.
- После нагрева до стабильного состояния мы включали утилиту ***BurnK7*** из набора ***CPUBurn***, сильно загружающую процессор. Через 30 минут утилита закрывалась, процессор начинал охлаждаться.
- Для ведения отчета по температуре использовалась программа ***CPUCool***, записывающая изменения климата в файл.

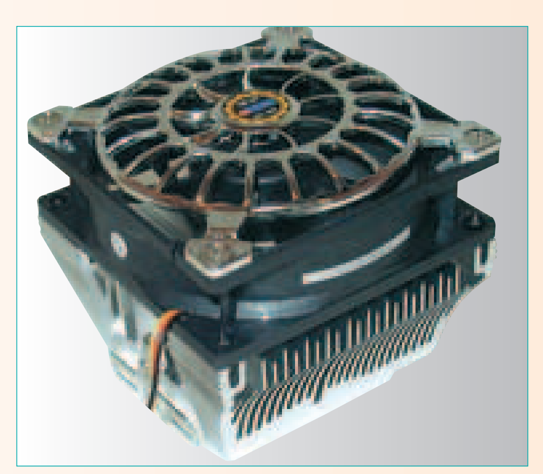
ВЫВОДЫ

Среди предоставленных выше кулеров можно найти как модели, ориентированные на пользователей, заботящихся, прежде всего, о своих ушах, так и девайсы для фанатов низких температур. Причем тесты показали, что больший уровень шума не всегда означает лучшее охлаждение. Теперь дело за тобой – исходя из того, к какой категории пользователей ты себя относишь, постарайся сделать правильный выбор системы.

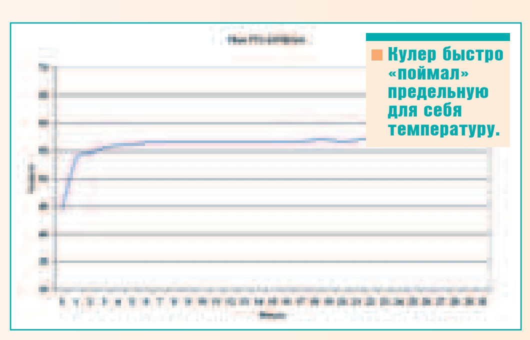
Награду «Выбор редакции» получает кулер Zalman CNPS5100-AlCu за хорошие результаты и, что не менее важно, гибкие возможности настройки его под конкретный процессор.

Titan TTC-D5TB/G/A получает «Лучшую покупку» за самое высокое в обзоре соотношение цены и качества.

TITAN TTC-D5TB/G/A



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	80x80x66.5 мм
Размер вентилятора:	80x80x25 мм
Мощность:	1.92 W
Скорость вращения:	2800 об/мин
Уровень шума:	32 dB
Вес:	н/а
Работа на отказ:	35000 ч



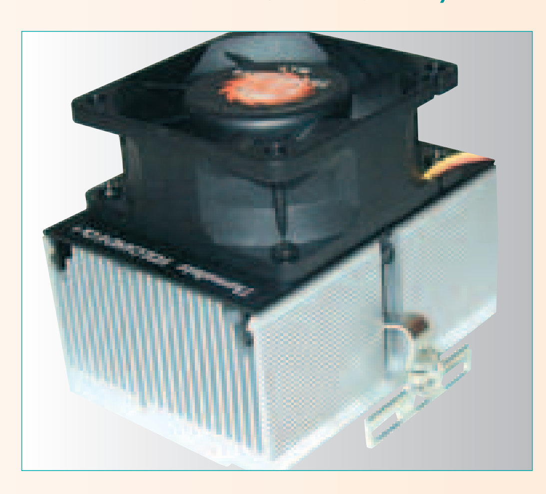
Кулер быстро «поймал» предельную для себя температуру.

игры ЛУЧШАЯ ПОКУПКА 2004

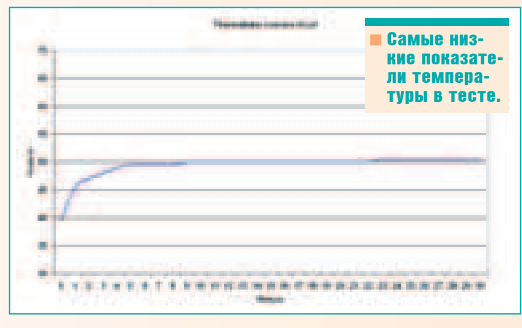
Цена – $7

Кулер показал себя относительно неплохо – практически за пару минут набрал предельную температуру и уверенно держал ее все время, лишь к концу теста она увеличилась еще на полградуса. Максимальный же результат составил 57 градусов. В целом, неплохой результат для алюминиевого радиатора и вентилятора на 2800 об/мин. Процесс установки никаких эксцессов не вызвал. Есть нарекания к уровню шума – все-таки для такого вентилятора он мог бы быть поменьше, в остальном, охлаждающая система от Titan оставила приятное впечатление и может быть рекомендована к покупке владельцам достаточно быстрых процессоров и любителям не слишком экстремального разгона.

THERMALTAKE VOLCANO 6CU/6CU+



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	80x80x65 мм
Размер вентилятора:	60x60x25 мм
Мощность:	4.44 W
Скорость вращения:	7000 об/мин
Уровень шума:	38 dB
Вес:	н/а
Работа на отказ:	50000 ч



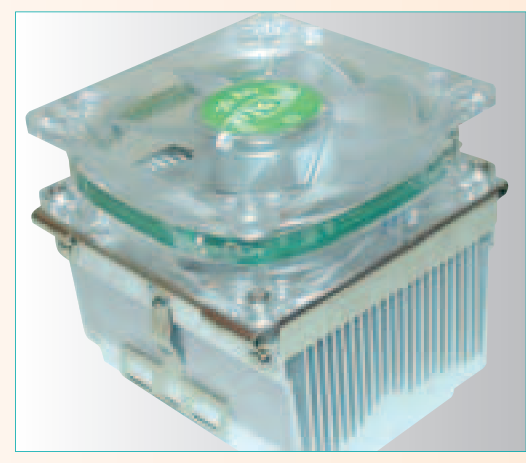
Самые низкие показатели температуры в тесте.

Цена – $8

Thermaltake 6CU+ – хоть и далеко не новая модель, но все еще очень крепко держится в седле, о чем ясно говорит график. Результат великолепный – максимальная температура составила около 50 градусов! Вот наглядный пример того, что можно изготовить качественный кулер, используя абсолютно стандартный дизайн и технологию!

Правда, за отличное охлаждение приходится расплачиваться комфортом – шумит детище Thermaltake так, что мало не покажется. Поэтому данную систему охлаждения можно рекомендовать только людям, стремящимся за небольшие деньги выжать из системы максимум скорости и эффективности и не обращающим внимания на такую «мелочь», как шум.

GEMBIRD DL-116BLUE/BALL



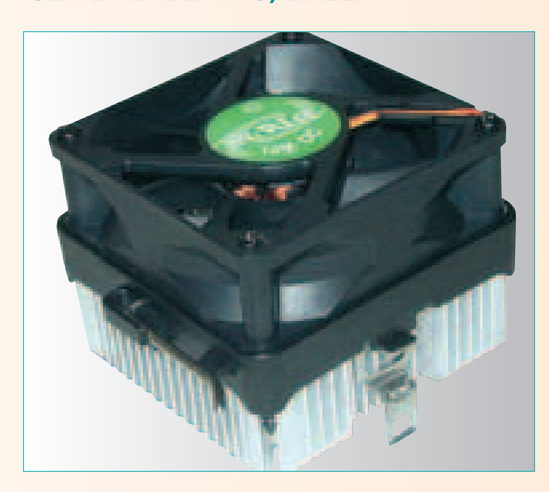
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	80x75x80 мм
Размер вентилятора:	80x80x25 мм
Мощность:	н/а
Скорость вращения:	2800 об/мин
Уровень шума:	32 dB
Вес:	290 г
Работа на отказ:	н/а

Предельная температура достигалась долго, зато ее значение приятно удивило

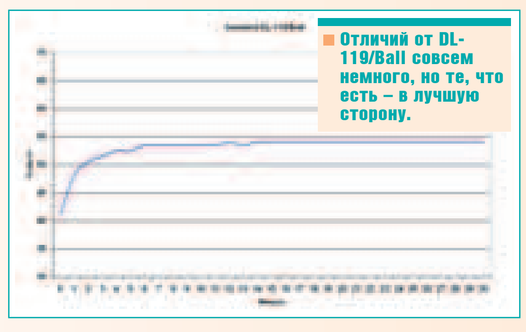
Цена – $9

Хотя по поводу возможностей кулера и были подозрения из-за достаточно легкого крепежа (что могло привести к плохому контакту процессора и подошвы радиатора), при тестировании они быстро развеялись. Результат конечно не рекордный, но и не самый плохой – пик температуры при нагрузке составил 56 градусов. Это лишь немногим больше, чем у более совершенного собрата DL-119/Ball. Шумит кулер не сильно, но и тихим его не назовешь. Надо также отметить, что из-за немаленьких габаритов устройства теоретически могут возникнуть проблемы с установкой в некоторые корпуса. Если ты обладатель не слишком «жаркого» процессора и увлекаешься моддингом или просто любишь всякие красивости, можешь обратить внимание на этот девайс.

GEMBIRD DL-119/BALL



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	70x70x55 мм
Размер вентилятора:	70x70x25 мм
Мощность:	н/а
Скорость вращения:	3500 об/мин
Уровень шума:	42 dB
Вес:	315.5 г
Работа на отказ:	н/а

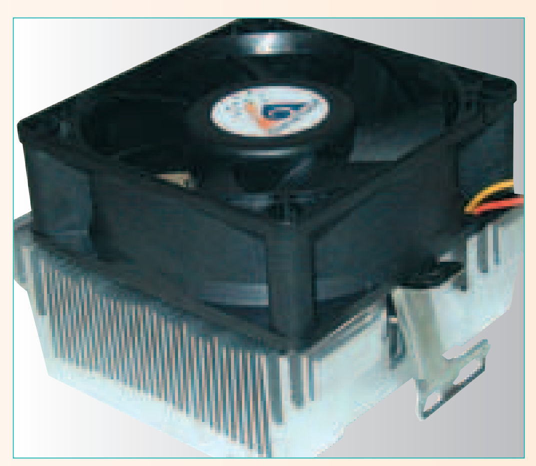


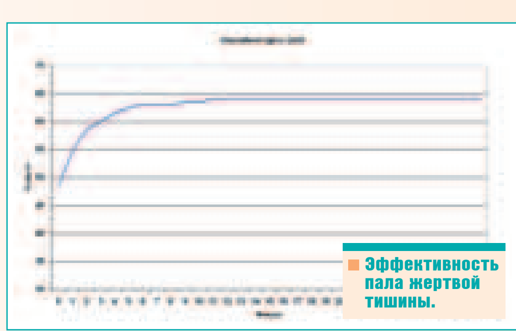
Отличий от DL-119/Ball совсем немного, но те, что есть – в лучшую сторону.

Цена – $7

Вдоволь нарадовавшись удобной системе крепления, мы запустили компьютер и прогнали несчастный кулер по всем кругам ада. Что имеем в результате? Для своих денег девайс очень неплохо справился с поставленной задачей, удержав пыл процессора на отметке 54 градуса. Правда, уровень шума этого агрегата все-таки высоковат даже для 3500 об/мин. Впечатление после знакомства с ним осталось двойственное: с одной стороны – удобная установка и неплохие показатели охлаждения, с другой – слишком необузданный темперамент. И все же в своей ценовой категории это довольно стоящая модель, на которую, пожалуй, стоит обратить внимание.

GLACIALTECH IGLOO 2420





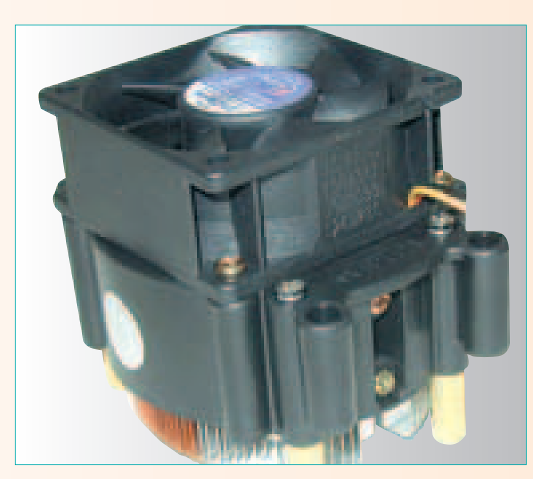
Эффективность пала жертвой тишины.

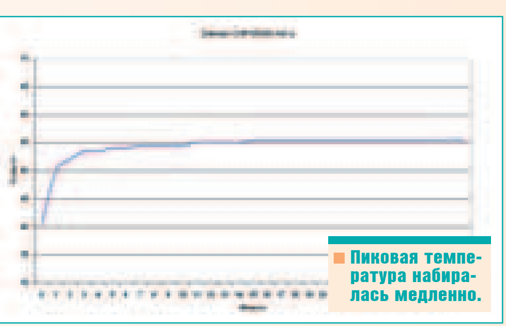
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	63x73x55 мм
Размер вентилятора:	70x70x25 мм
Мощность:	н/а
Скорость вращения:	2800 об/мин
Уровень шума:	26 dB
Вес:	243 г
Работа на отказ:	н/а

Цена – $6

В процессе тестирования этот кулер сразу обратил на себя внимание необычайно тихим нравом – он практически не выделяется из общего фона системного блока. Из предоставленных нам девайсов в своей ценовой категории этот – самый тихий. Но вот с охлаждением разбушевавшегося процессора он справился очень посредственно. Уже на старте температура почти достигала «полтинника», при нагрузке же она составила 64 градуса. Эту систему охлаждения можно порекомендовать только обладателям не очень мощных процессоров и ярым противникам разгона (интересно, много ли таких еще осталось), зато их барабанные перепонки будут вознаграждены – кулер о себе напоминать вообще не будет.

ZALMAN CNPS5100-ALCU





Пиковая температура набиралась медленно.

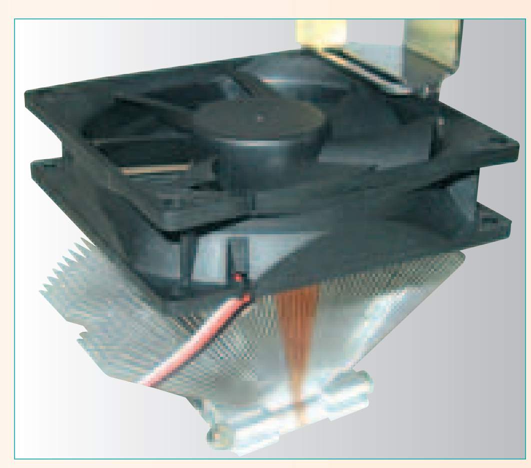
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	90x66x70 мм
Размер вентилятора:	60x60x25 мм
Мощность:	н/а
Скорость вращения:	3000-5200 об/мин
Уровень шума:	20-36 dB
Вес:	290 г
Работа на отказ:	н/а

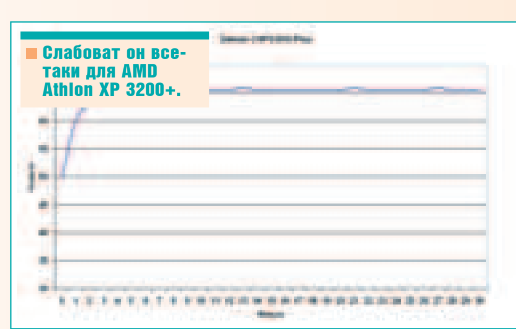
Цена – $21

Игры ВЫБОР РЕДАКЦИИ 2004

«Залмановский» кулер порадовал прежде всего комплектом поставки: здесь есть подробнейшая инструкция на двух языках (к сожалению русского варианта нет), два комплекта специальных винтов, регулятор скорости вращения и тюбик термопасты. При установке этого кулера ты не раз вспомнишь близких родственников инженеров, придумавших здешнюю систему крепления. Подробно описывать ее не будем, этому посвящена вся инструкция, но скажем, что неопытному пользователю лучше вообще за это не браться. Качество охлаждения у кулера неплохое, но и шумит он ощутимо. Зато подключив его через переходник, можно найти компромисс между тишиной и температурой, благо на минимальных оборотах его совсем не слышно.

ZALMAN CNPS3000-PLUS





Слабоват он все-таки для AMD Athlon XP 3200+.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	95~110x52x65 мм
Размер вентилятора:	92x92x25 мм
Мощность:	н/а
Скорость вращения:	1400-2800 об/мин
Уровень шума:	20-35 dB
Вес:	235 г
Работа на отказ:	50000 ч

Цена – $15

Что сразу понравилось в этом кулере – хоть и не стандартная, но не в пример более простая система крепления в сравнении с CNPS5000-AlCu. А вот прямые обязанности он выполняет похуже. Температура колебалась в районе 65-66 градусов и это притом, что девайс был подключен в нормальном режиме. Предполагаем, что, работая в «тихом» режиме, система вообще не сможет удержать температуру на безопасном уровне. Так как вентилятор находится достаточно высоко над радиатором, то снятие крышки корпуса должно улучшить картину, но вряд ли это многим понравится. Хотя CNPS3000-Plus и позиционируется как бесшумная система охлаждения для процессоров не выше AMD Athlon XP 2600+, но в этом секторе существует куда как более дешевый Glacialtech Igloo 2420...

THERMALTAKE STORM FAN





Как видно, хоть «Орб» и подтянулся, хороший результат ему это получить не помогло.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера:	60x60x75 мм
Размер вентилятора:	60x60x25 мм
Мощность:	6 W
Скорость вращения:	7000 об/мин
Уровень шума:	37 dB
Вес:	н/а
Работа на отказ:	50000 ч

Цена – $6

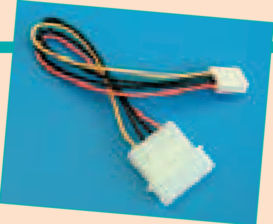
Будучи в свое время очень уважаемыми кулерами, Orb'ы уже не могут обеспечить должный уровень охлаждения. И вентилятор на 7000 об/мин не особо улучшает ситуацию. Дело здесь в конструктивных особенностях радиатора – скажем, подошва имеет слишком маленькую площадь, но при этом большую толщину (почти 2 см), что сильно затрудняет теплоотдачу. Поэтому мы и имеем максимальную температуру, составляющую 66 градусов. При этом вентилятор издает просто умопомрачительный шум, переходящий в свист, который ну никак не укладывается в 37 dB и превосходит даже Thermaltake 6Cu+. Поэтому, если у тебя завалялся какой-нибудь бесхозный Orb, лучше добавь немного денег и купи полноценный кулер – ты как минимум сбережешь свои нервы.

? КАК ПОВЫСИТЬ REFRESH-RATE В 3D-ПРИЛОЖЕНИЯХ?



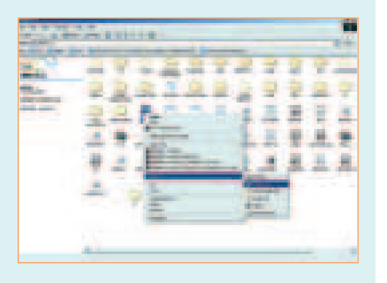
Далеко не во всех играх присутствует возможность тонкой настройки изображения – нередко предлагается только лишь выбрать разрешение и установить уровень детализации. Однако, если игрушка «решит» поставить при выбранном тобой разрешении 1024x768 частоту обновления в 60 Hz, то играть будет не слишком комфортно, особенно если на экране превалируют светлые цвета – это будет сильно раздражать глаза и в целом приводить к усталости. Для установки параметров refresh rate можно воспользоваться либо стандартными средствами фирменных драйверов видеокарты, либо удобнейшей утилитой ***Power Strip***. За какие-то пару кликов в ней можно изменить абсолютно любые настройки выводимого изображения, как в 2D-, так и в 3D-приложениях, создавать профайлы для определенных программ или API (например, отдельно для *Direct3D*, отдельно для *OpenGL*).

? ПОДКЛЮЧАЕМ КУЛЕР



Вероятно, ты обратил внимание, что многие модели кулеров имеют маленький разъем питания, который обязательно присутствует на материнской плате, но обычно таких там всего один или два. Также вентилятор, установленный в нижней части системного блока, далеко не всегда может дотянуться до него своим «хвостиком». Проблему решит покупка небольшого переходничка **GCP-4**, подобного изображенному на фото. Стоит он сущие копейки, но зато ты сможешь установить себе в компьютер абсолютно любой кулер, не заботясь о том, какой у него тип разъема питания.

? КАК УДОБНЕЕ СБРАСЫВАТЬ ФАЙЛЫ НА ФЛЭШ-ДИСК?



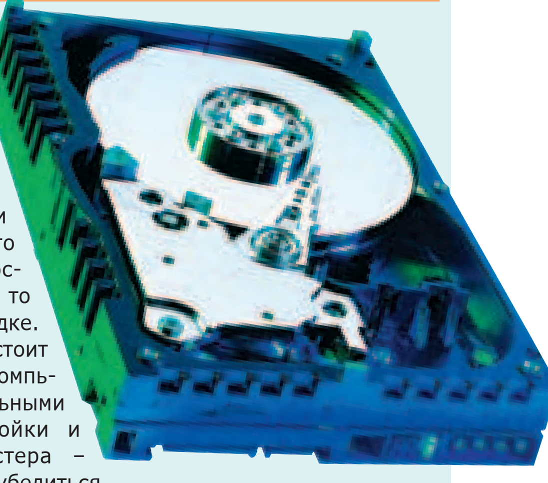
Предположим, у тебя на рабочем столе постоянно появляется несколько новых музыкальных файлов, которым место в папке "Music", пара игрушек, которые необходимо поселить в "Games", и немного документов, требующих сохранения на флэш-диске. Каждый раз все это рассортировывать довольно трудно и нудно. Поэтому для начала создаем ярлыки папок "Games" и "Music", а также флэш-диска. Далее, в случае если у тебя ***Windows 2000/XP***, идем в *Documents and Settings/(имя твоего профиля)/SendTo*. Сюда и вставляем созданные нами ярлыки. Теперь достаточно лишь выбрать нужный файл и одним нажатием правой кнопки мыши отправить его в нужную папку. Разумеется, вставлять в SendTo можно любые ярлыки и ссылки.

? НУЖНО ЛИ ПЕРЕУСТАНАВЛИВАТЬ WINDOWS XP?



Интересная особенность присутствует в семействе операционок ***Microsoft Windows XP***. При смене более трех компонентов компьютера система вновь потребует себя активировать, что приведет к лишним потерям времени и порче настроения. Если же ты задумал поменять материнскую плату, но переустанавливать ОС определенно не намерен, то попробуй удалить из списка устройств "Standart Dual Channel PCI IDE Controller". Если этого не сделать, то, скорее всего, при загрузке с новой платой Windows не сможет найти ни одного жесткого диска, или некорректно присвоит им имена. Dce же, если ты делаешь серьезный апгрейд, настоятельно рекомендуется переустановить систему.

? НЕСТАБИЛЬНО РАБОТАЕТ ВИНЧЕСТЕР



Если твой жесткий диск стучит, а загруженные приложения иногда «подвисают», но при этом сам винт не отключается, и сообщения о его неработоспособности не появляется, то с ним все в порядке. В этом случае не стоит захламлять свой компьютер дополнительными утилитами настройки и проверки винчестера – достаточно лишь убедиться, что диск питается от отдельного разъема питания и не подключен, например, к видео- или аудиокарте. Если же при правильном питании винчестер все равно начинает тормозить систему, тот тут уже стоит запустить утилиту дефрагментирования, дабы посмотреть, в каком именно кластере (месте) жесткого диска находится битый сектор. Разумеется, виной всему этому может быть низкокачественный блок питания, но мы искренне надеемся, что из предыдущих выпусков этого раздела ты уже понял, к каким последствиям может привести покупка БП ценой менее 40 долларов США.

AMD 64 Athlon™

ХОРОШИЙ ИНСТРУМЕНТ ДОЛЖЕН БЫТЬ ТИХИМ

Товар сертифицирован

Компьютер Spring 64 на базе процессора AMD Athlon™ 64 не создает лишнего шума. Он работает быстро, надежно и безопасно.

Технология AMD Cool`n'Quiet™ позволяет непосредственно в процессе работы регулировать тактовую частоту процессора и подводимое напряжение. Поэтому в состоянии неполной нагрузки вентиляторы вашего Spring 64 останавливаются. Шум, нагрев и энергопотребление сведены к комфортному минимуму.

ПРОГРАММА "3x64"



Купи Spring 64 на базе процессора AMD Athlon™ 64 с ОС Microsoft® Windows® XP и получи в подарок USB-drive объемом 64 Мбайт!

НОВЫЙ SPRING 64 не только скорость

Компания R&K рекомендует использовать лицензионную Microsoft® Windows® XP

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ: М.видео (095) 777-7775 • МИР (095) 780-0000 • ЭЛЬДОРАДО (095) 500-0000 • ТЕЛЕМАКС (812) 103-5101

Магазин «Аэртон» в Москве: ул. Ст. Басманная, 25, стр.1, ст. м. «Бауманская», тел.: 261-34-01 • Представительство в г. Санкт-Петербург: наб. Черной речки, д. 41, тел.: (812) 331-9373 • «Имидж.Ру», ул. Новослободская, 16, ст. м. «Менделеевская», тел.: (095) 737-37-27 • «Виртуальный Киоск», тел.: (095) 234-37-77, тел.: (812) 332-00-77. Бесплатная доставка и установка. Оформление кредита по телефону • Интернет-магазин www.wiener.ru. Оплата при получении. Доставка в 150 городов России. • Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 64 городах РФ и других стран СНГ • За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78 • Web: http://www.r-and-k.com.



TERRATEC AUREON SPACE VS. CREATIVE AUDIGY2 ZS

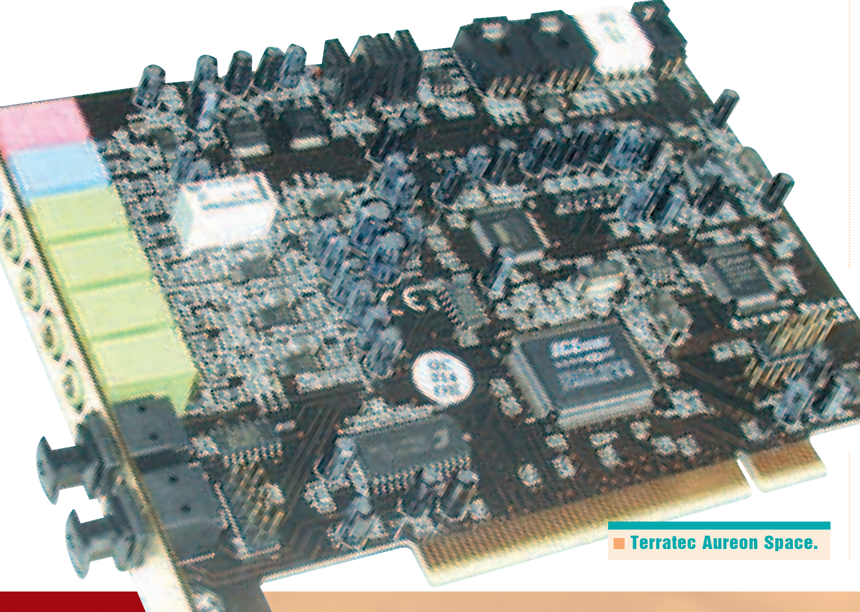
ВОЙНА ЗВУКОВУХ

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

На сегодняшний день ситуация на рынке цифрового звука уже совсем не та, что была, скажем, лет пятнадцать назад. Тогда можно было с уверенностью сказать, что фирма Creative Labs есть царь и бог, а ее торговая марка SoundBlaster стала именем нарицательным для звуковых устройств, поскольку по сути это был стандарт de facto.

Теперь казалось бы незыблемое положение Creative как мультимедийного лидера несколько пошатнулось с появлением различных фирм, ранее никак не представленных на этом сегменте электронного рынка. И это было предложение, порожденное спросом, обусловленным ростом популярности ПК как домашнего центра развлечений и платформы для домашней студии начального уровня. Произошло некоторое сближение развлекательного и музыкантского звука. Посмотрим, во что это выливается в действительности.

На нашем «звуковом ринге» сойдутся два соперника в среднем весе. Первый – изделие давно зарекомендовавшей себя в области мультимедиа фирмы Creative Labs **SoundBlaster Audigy2 ZS**. Второй – детище относительно недавно появившейся на нашем рынке немецкой фирмы **Terratec Aureon Space 7.1**. Обе звуковых карты относятся к средней ценовой категории и позиционируются как решения для домашних центров развлечений, становящихся в последнее время все более популярными, кроме того, обе имеют ряд особенностей, полезных для музыкантов.



Terratec Aureon Space.

ЧТО В КОРОБКЕ

Terratec Aureon Space 7.1

Коробка этой звуковой карты выполнена в свойственном Terratec сдержанном черном цвете. Она удобно открывается, выдвигаясь из внешней картонной оболочки. Внутри, помимо самого устройства, можно найти оптический кабель, планку с *MIDI/Gameport*, компакт-диск с драйверами и приложениями, а также краткое руководство по установке на нескольких языках. Полного руководства пользователя, к сожалению, в твердом виде нет, но есть в формате PDF на компакте. Сама карта не блещет особыми эстетическими изысками в области дизайна – обычный коричневый текстолит, разноцветные пластиковые разъемы входов и выходов. На обратной стороне платы надписаны назначения каждого из имеющихся разъемов, среди которых имеется два цифровых оптических – вход и выход соответственно, а также четыре аналоговых стереовыхода. Таким образом, имеется возможность подключать устройство к акустической системе 7.1, при этом выход *Front* имеет предусилитель для наушников, что не может не радовать. Кроме того, есть линейный и микрофонный входы.

Creative Labs SoundBlaster Audigy2 ZS

Дизайн упаковки Creative как всегда не отличается разнообразием – это все та же фирменная желто-синяя расцветка. Внутри небольшой коробки можно обнаружить, разумеется, само устройство в антистатическом пакетике, набор компакт-дисков и огромный цветной плакат, повествующий о том, что, как, куда и в какой последовательности подключать. Книжечки с руководством нет, только электронный вариант документации. С устройством также поставляется планка для установки в свободный паз рядом с картой, туда выведен MIDI/Gameport.

Карта выглядит весьма привлекательно благодаря своему стильному дизайну. Текстолит черного цвета и черного же цвета компоненты отлично сочетаются с золотистыми разъемами входов/выходов и прочими металлическими частями устройства. Кстати, еще одна приятная неожиданность – карта оказалась оборудована портом *FireWire (IEEE 1394)*. Аналоговых выхода три – для подключения акустики 5.1, плюс коаксиальный цифровой выход.

СОФТ

Creative Labs SoundBlaster Audigy2 ZS

В пакетике с дисками нас поджидают сюрпризы. Оказывается, к карте прилагаются аж две игрушки – ***Tomb Raider: The Angel of Darkness*** и ***Rainbow Six 3: Raven Shield***, а кроме того диск DVD-Audio. Софт, пос-

тавляемый с Creative Audigy2 ZS, представляет собой большой набор весьма громоздких утилит. Видимо, чтобы не травмировать психику неискушенного пользователя, каждое окошко содержит минимум управляющих элементов. В результате приходится открывать разные окна, а это довольно медленно и неудобно. Да и пользовательский интерфейс своим внешним видом напоминает магазин игрушек. Зато радует возможность регулировать частоту среза сабвуфера, наличие графического эквалайзера, технология *CRSS* для превращения стереофонических записей в *Surround* и, что весьма привлекательно, возможность накладывать различные эффекты (реверберацию, хорус и т.д.).
Кроме того, в комплект входит программа для проигрывания DVD-Audio, аудиоплеер ***Creative MediaSource*** (а-ля ***MusicMatch Jukebox***), а также ***THX Console*** – программа для калибровки акустики. Однако удручает отсутствие программы для воспроизведения фильмов DVD.
С другой стороны, не может не радовать, что есть такие люди как **Евгений Гаврилов** и другие участники **kX Project** (**http://www.kxproject.com**), которые разработали отличные драйвера и инструменты для работы с картами на базе чипов *emu10k1* и *emu10k2* (в их число входит и наш экземпляр). Именно этот набор программного обеспечения позволяет наиболее полно задействовать все возможности железа. Чего только стоит утилита управления ***DSP***, с помощью которой можно перенаправлять и обрабатывать звуковые потоки как заблагорассудится. Тут Creative Labs, к сожалению, заслуживает справедливой критики, поскольку по сравнению со сторонним ПО от kX Project их собственные утилиты выглядят довольно примитивно.
Остается только добавить, что устройство поставляется с драйвером *ASIO 2.0,* что позволяет добиваться очень коротких задержек при записи и воспроизведении звука. Особенно это полезно при использовании программных синтезаторов. Музыканты, радуйтесь. Кстати, драйверов ASIO тоже два – «родной» и от kX Project, так что есть выбор.

Terratec Aureon Space 7.1

Тут диск всего один, но важность его содержимого трудно переоценить. Управляющая утилита, поставляемая с картой, оказалась очень удобной. В одном окне расположено несколько закладок, с помощью которых можно быстро и легко получить доступ ко всему функционалу приложения. К сожалению, индикаторов уровня не обнаружилось, зато оказалось возможным сохранять и загружать установленные настройки. Кроме того, обнаружилась такая приятная мелочь как возможность настроить параметры оформления панели.
Возможности изменять частоту среза для сабвуфера тоже не нашлось, но зато есть переключатель выхода Front в режим усиления для наушников.
Кроме того, на компакт-диске имеется секвенсор ***Emagic Logic Fun*** с весьма широкими возможностями. Он позволяет создавать композиции, включающие MIDI и звуковые треки, редактировать партии на нотном стане, в матрице *pianoroll* и многое другое. Для обучения начинающих пользователей имеется наглядный пример композиции в стиле Funk, ну и, конечно же, документация.
Но и это еще не все. Интересная программа ***Wave Lab Lite 2.0*** – версия известного продукта фирмы **Steinberg**, который не нуждается в рекламе среди музыкантов. Как и следует из названия, это облегченная версия мощного звукового редактора.
И разумеется, для Terratec Aureon Space 7.1 имеется драйвер ASIO, что делает его еще более привлекательным в глазах музыкантов. Помимо этого, данная модель полностью укомплектована программными проигрывателями. Для просмотра фильмов DVD в комплекте имеется ***Cyberlink PowerDVD***, а для прослушивания музыки – MusicMatch Jukebox.

ТРЕХМЕРНЫЙ ЗВУК

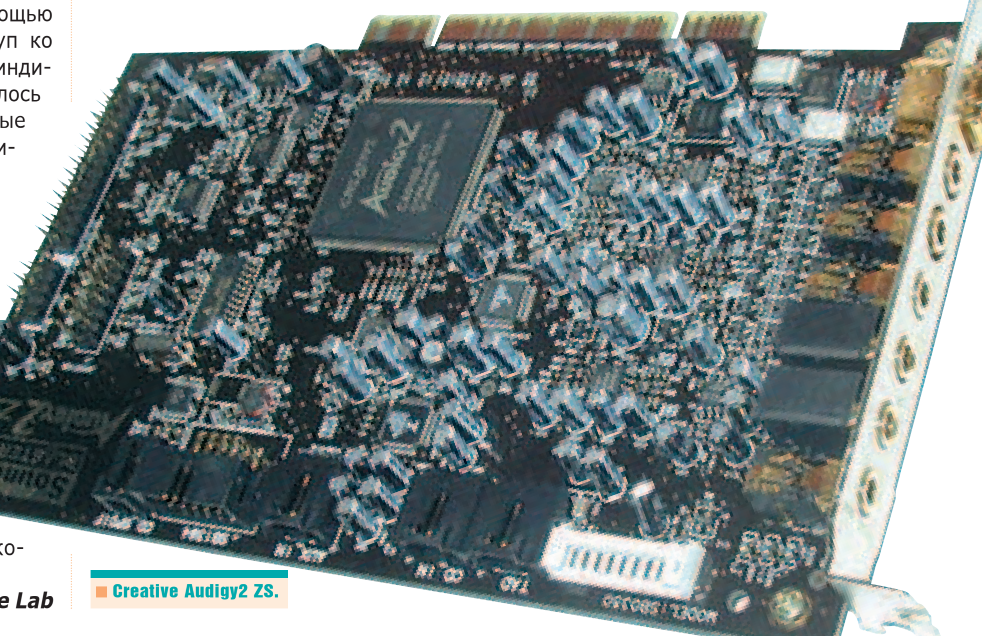
Что касается возможностей по части API трехмерного звука, для Terratec это, видимо, не самая сильная сторона. С Terratec Aureon Space 7.1 поставляется утилита ***Dounts*** от **Sensaura**, которая позволяет оценить возможности карты по позиционированию звука. Оба аудиоустройства были испытаны с помощью Dounts, и очевидное первенство было за Creative Labs SoundBlaster Audigy2 ZS. У этой модели хорошие возможности поддерживаются на аппаратном уровне, тогда как у Terratec Aureon Space 7.1 задействована программная эмуляция.

ЗВУЧАНИЕ В МУЗЫКЕ

Что касается звучания в музыке, то оба устройства себя показали очень хорошо. При прослушивании на различном музыкальном материале создалось субъективное ощущение, что звучание у Terratec Aureon Space 7.1 все же несколько более детальное, чем у его конкурента. Кроме того, у Creative Labs SoundBlaster Audigy2 ZS звучание менее чистое – в области высоких частот слышны искажения.

ВЫВОДЫ

Музыкантам, меломанам и любителям фильмов на DVD можно порекомендовать обратить свое внимание на Terratec Aureon Space 7.1, поскольку он отлично звучит в музыке и имеет хороший набор соответствующего софта. Любителям игр как нельзя кстати подойдет Creative Labs SoundBlaster Audigy2 ZS, имеющий хорошее звучание и обширные возможности в области трехмерного звука.



Creative Audigy2 ZS.

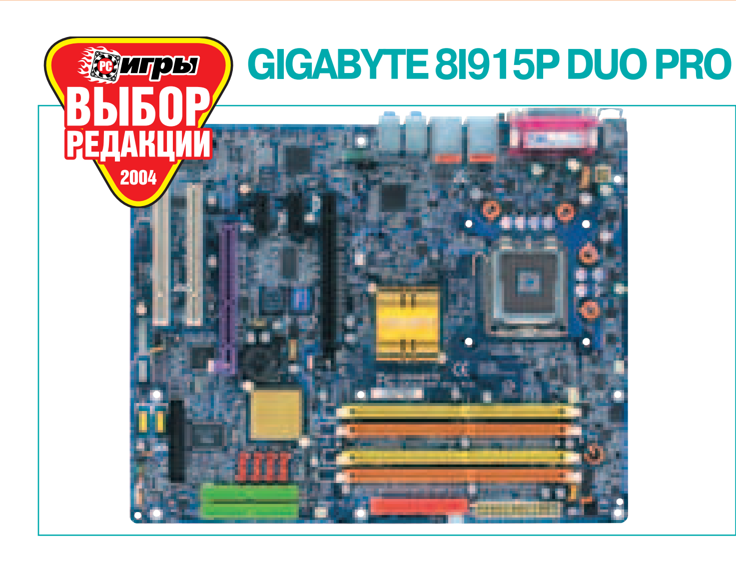
ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

В НОВЫЙ ГОД – С НОВЫМ КОМПЬЮТЕРОМ!

По информации компьютерных магазинов, сентябрь – один из самых активных месяцев по продажам. Основная причина – многие покупают компьютер для нового учебного года. Этот сентябрь вообще должен побить все рекорды. Один только выход *DOOM 3*, который заставит многих задуматься об обновлении системы, должен поднять посещаемость магазинов в разы. А уж от новости о скором выходе *Half-Life 2* и его системных требованиях и вовсе может выстроиться длинная очередь за новыми процессорами и картами.

Мы держим руку на пульсе и поэтому подготовили для тебя этот материал. В нем мы собрали самые лучшие и качественные, по нашему мнению, компьютерные компоненты. Конечно, ограниченный объем и сроки сдачи не позволяют указать действительно все. А по поводу многих вещей можно долго спорить, что же лучше. Но в любом случае, если ты пойдешь в магазин с этим номером, то тебе будет трудно ошибиться при выборе!

GIGABYTE 8I915P DUO PRO



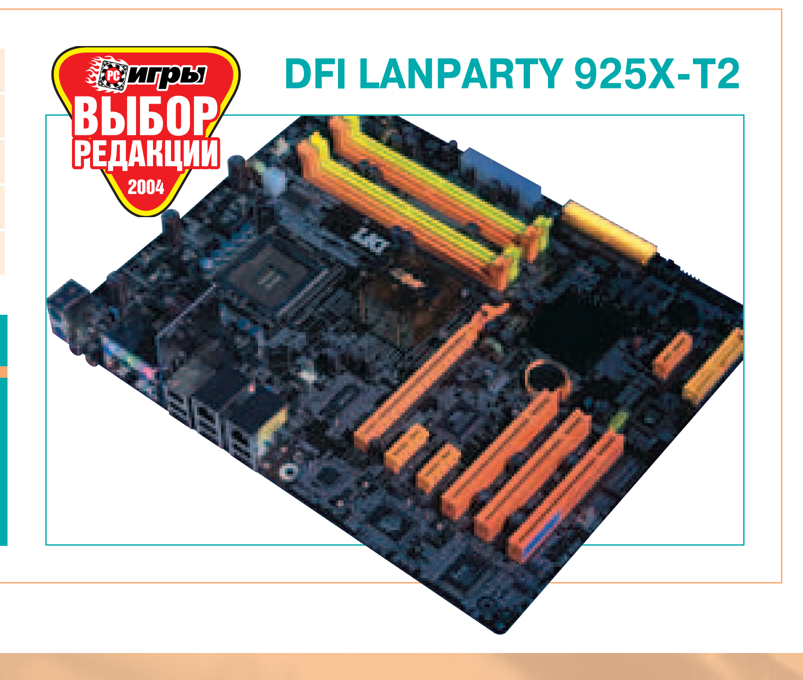
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет	Intel 915P
Оперативная память	Двухканальная DDR2 533
Слоты расширения	PCIe X16, 2 PCIe X1, 3 PCI
Цена	$135

ПОЧЕМУ?

Эта плата совмещает в себе поддержку и новых, и проверенных временем технологий. Это хороший выбор для тех, кто не покупает компьютер целиком, а апгрейдит его по частям – не придется избавляться от старых устройств, и будет куда вставить новые.

DFI LANPARTY 925X-T2



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет	Intel 925X
Оперативная память	Двухканальная DDR2 533
Слоты расширения	PCIe X16, 3 PCIe X1, 3 PCI
Цена	$230

ПОЧЕМУ?

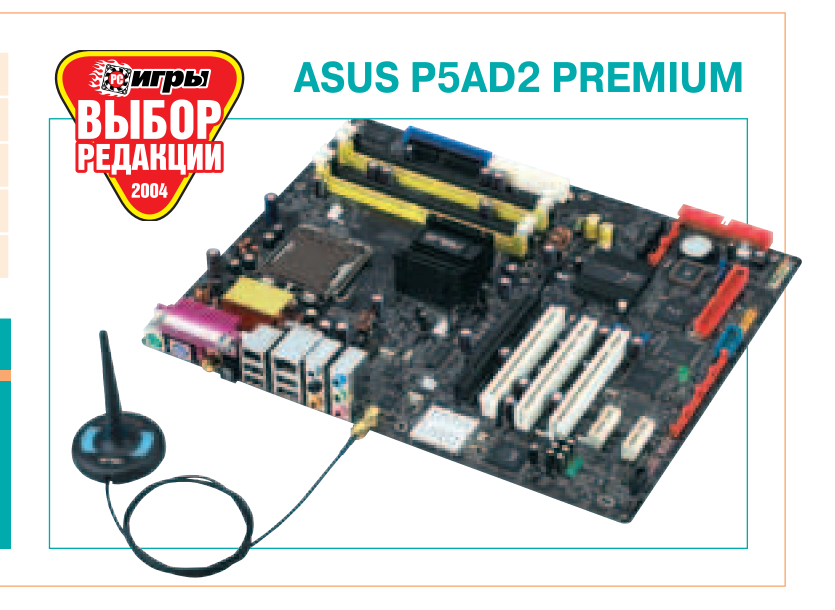
Серия **LanParty** заслужила признание опытных пользователей и оверклокеров по всему миру. Параметры платы легко увеличиваются на 10%, хотя она и без разгона очень мощная. Она выжимает из процессора буквально все!

ASUS P5AD2 PREMIUM

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	Intel 925X
Оперативная память	Двухканальная DDR2 533
Слоты расширения	PCIe X16, 2 PCIe X1, 3 PCI
Цена	$320

ПОЧЕМУ?

Плата от ASUS имеет встроенный беспроводной контроллер, 1 Гбит/с Ethernet, полную поддержку всех современных технологий и высокую надежность. Это отличный выбор для построения высокопроизводительного сервера у себя дома.



ZALMAN ZM-7000B-CU

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Совместимость	Athlon 64/XP, Pentium 4
Материал	Медь
Уровень шума	20 дБ
Цена	$40

ПОЧЕМУ?

Кулеры от Zalman давно пользуются уважением среди продвинутых пользователей. Они очень качественные и отлично выполняют свои обязанности даже в самых «горячих» ситуациях. В общем, любителям разгона посвящается!

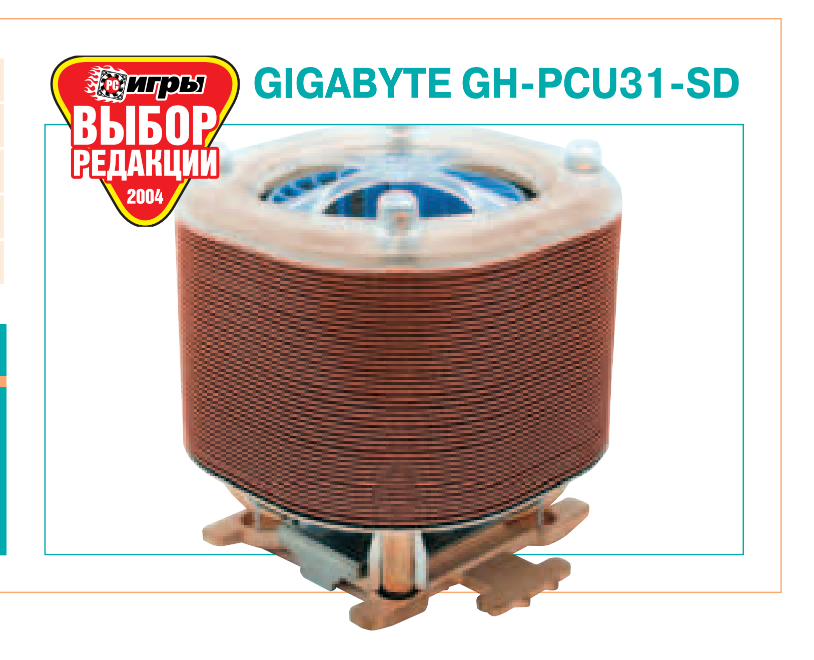


GIGABYTE GH-PCU31-SD

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Совместимость	Athlon 64/XP, Pentium 4
Материал	Медь
Уровень шума	18.5 дБ
Цена	$50

ПОЧЕМУ?

Эта модель – оптимальный выбор для мощных домашних игровых систем. Основные преимущества этого кулера – совместимость со всеми современными платами и очень тихая работа. Даже ночью твой компьютер будет работать бесшумно.



GIGABYTE GV-R80X256V

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Графический процессор	ATI Radeon X800 XT
Видеопамять	256Mb DDR3
Версия Direct X	9
Цена	$650

ПОЧЕМУ?

Сейчас имеет смысл купить hi-end карту. Размениваться на нечто среднее не стоит – **X800** дает двойной прирост производительности по сравнению с предыдущей моделью. Главное – покупать не no-name-карты, а платы известных брендов.



GIGABYTE GV-N68U256D

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Графический процессор	nVidia GeForce 6800 Ultra
Видеопамять	256 Мб DDR3
Версия Direct X	9
Цена	$550

ПОЧЕМУ?

Может быть, скоро нам придется покупать две разных видео карты для игр – от **ATI** и от **nVidia**. ***DOOM 3*** лучше идет на nVidia. А ***Half-Life 2*** затачивают под ATI. Как быть – решать тебе. Но если ты выбираешь nVidia, то эта плата – лучший выбор.

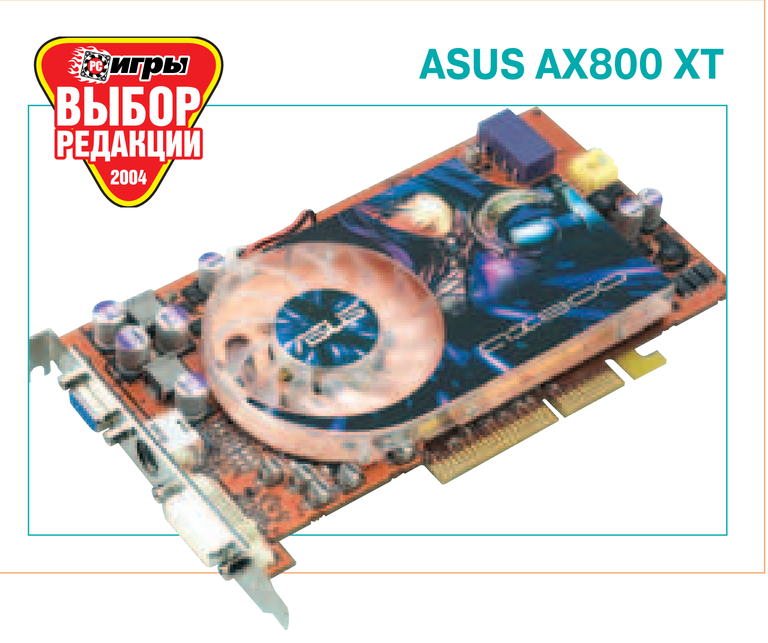


ASUS AX800 XT

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Графический процессор	ATI Radeon X800 XT
Видеопамять	256 Мб DDR3
Версия Direct X	9
Цена	$650

ПОЧЕМУ?

Платы на одинаковом процессоре, но от разных производителей, очень сильно отличаются, как это ни странно. В тестах они могут показать совершенно разные результаты. Поэтому делай свой выбор на основе комплектации, цены и доверия к бренду.



BENQ A122



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип кнопок	Пленочная
Подключение	USB/PS2
Мультимедиа-возможности	18 клавиш
Цена	$15

ПОЧЕМУ?

Качественная клавиатура с очень мягким нажатием и стильным дизайном. Она достаточно миниатюрна, чтобы не захламлять стол, но и достаточно большая, чтобы оставаться удобной и для работы, и для игр! Отличный выбор для геймера.

BENQ MINIBUDDY



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип кнопок	Пленочная
Подключение	USB/PS2
Габариты	270 x 130 x 6 мм
Цена	$55

ПОЧЕМУ?

Набор из миниатюрной клавиатуры и мышки от BenQ будет хорошо смотреться на любом столе. Если ты не слишком часто набираешь тексты на компьютере, много времени проводишь за играми – стоит присмотреться к этому набору.

HP DESKJET 5743



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость печати (ч/б)	26 листов в минуту
Скорость печати (в цвете)	18 листов в минуту
Формат печати	10x15, 13x18, A4, 10x30
Цена	$120

ПОЧЕМУ?

Принтеры от HP – самые надежные и качественные. Модель Deskjet 5743 мы рекомендуем из-за ее соотношения цены, качества и возможностей. Получить за 120 долларов отличный цветной принтер с возможностью печатать фото – это здорово!

BENQ FP783



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
LCD размер	17"
Время отклика	12 мс
Контрастность	500:1 (max. 600:1)
Цена	$560

ПОЧЕМУ?

ЖК-экраны уже могут давать картинку, сравнимую с качеством CRT-мониторов, а вот по размеру и стильности они впереди. Советуем задуматься о покупке ЖК, а именно, **BenQ FP783** – лучшего из своих ЖК-собратьев и по скорости, и по качеству изображения.

COSONIC WR-770



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Радиус действия	до 100 м
Питание	2 батарейки AAA
Усиление частот	20Hz–20KHz
Цена	$45

ПОЧЕМУ?

Беспроводные технологии активно проникают в нашу жизнь. Мыши и клавиатуры без проводов – уже норма. А вот теперь есть еще и наушники. Притом, с отличным звучанием без помех и трудностей. И никаких путающихся под ногами проводов!

MICROLAB X4/5,1 5



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Система	5.1 канальная
Сателиты / сабвуфер	2.5" x 2 x 5 / 6.5"
Усиление частот	150Hz-18KHz/20Hz-150Hz
Цена	$130

ПОЧЕМУ?

Основное преимущество этой акустической системы перед остальными – удачное сочетание цены и качества. За 130 долларов ты получишь 5.1-акустику с поддержкой AC-S, DTS, THX и хорошим звучанием. Именно то, что нужно для просмотра DVD и игр!

GIGABYTE GO-W0404A

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Скорость чтения	40x (CD) / 12x (DVD)
Скорость записи	40x (CD) / 8x (DVD)
Скорость перезаписи	24x (CD) / 4x (DVD)
Цена	$115

ПОЧЕМУ?

Цены на DVD-болванки снижается, да и приводы стоят уже не настолько дорого. Поэтому брать сейчас комбо DVD/CD-RW не имеет смысла. Уж лучше сразу DVD-RW. И наш выбор – этот пишущий привод с отличными скоростными показателями.



BENQ DW1600A

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Скорость чтения	40x (CD) / 12x (DVD)
Скорость записи	24x (CD) / 8x (DVD)
Скорость перезаписи	10x (CD) / 4x (DVD)
Цена	$120

ПОЧЕМУ?

Этот привод может записывать диски всех форматов, включая двухслойные DVD! Если ты копируешь фильмы, записанные на DVD (обычно – на двойном) или сохраняешь для архива большие объемы информации – бери BenQ DW1600A!



NOBLESSE SE-BLACK

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер (ШxГxВ)	200x510x440
Форм-фактор	ATX
Блок питания	300 W
Цена	$95

ПОЧЕМУ?

Очень стильный и удобный корпус. Все необходимые разъемы легко доступны (2 USB, слот для наушников и микрофона сбоку), а сборка и использование не вызовет никаких проблем. О дизайне и говорить не приходится – отличный выбор.



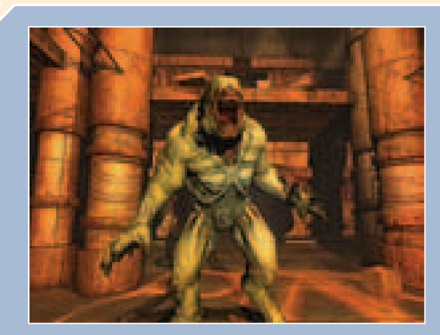
DOOM 3

Во время игры дважды нажми [ctrl]+[alt]+[~]. В этом окне ты можешь вводить нижеприведенные читы.

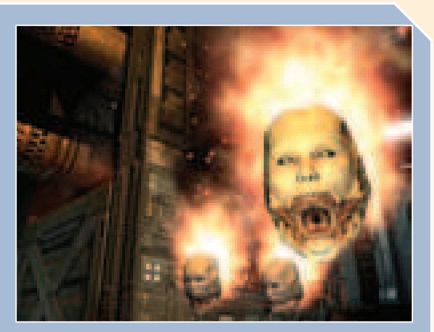
- **god** – режим бессмертия;
- **give all** – все оружие, полный запас боеприпасов и полное здоровье;
- **noclip** – проход сквозь стены.

А с помощью этих команд можно быстро перемещаться между игровыми локациями:

- **marscity1.map** – Mars City 1;
- **mcunderground.map** – Mars City Underground;
- **marscity2.map** – Mars City 2;



- **admin.map** – Administration;
- **alpha1.map** – Alpha Labs Sector 1;
- **alpha2.map** – Alpha Labs Sector 2;
- **enpro.map** – EnPro Plant;
- **commout.map** – Communications Transfer;
- **recycling1.map** – Monorail Skybridge;
- **monorail.map** – Monorail;
- **delta1.map** – Delta Labs Level 1;

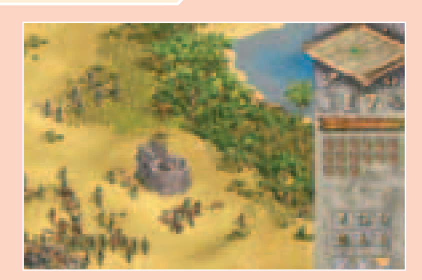


- **hell.map** – Hell;
- **delta5.map** – Delta Complex;
- **cpu1.map** – CPU Complex;
- **cpuboss.map** – Central Processing;
- **site3.map** – Site 3;
- **caverns1.map** – Caverns Area 1;
- **caverns2.map** – Caverns Area 2;
- **hellhole.map** – Primary Excavation.

1503 A.D.: TREASURES, MONSTERS AND PIRATES

Во время игры нажми [enter] и с предвкушением вводи следующие коды:

- **cheat diff <0-5>** – установка сложности игры. Необходимо установить значение от одного до пяти включительно;
- **cheat achieve** – вывести на экран все достижения;
- **cheat human** – выключить компьютерный контроль;
- **cheat computer** – включить компьютерный контроль;
- **cheat defeat** – разгромить нацию противника;
- **cheat age** – показать или изменить возраст нации;
- **cheat military** – показать или изменить военный уровень нации;
- **cheat die** – уничтожить выбранный объект или юниты;
- **cheat reveal <0 or 1>** – показать полную карту. Чтобы вывести на экран

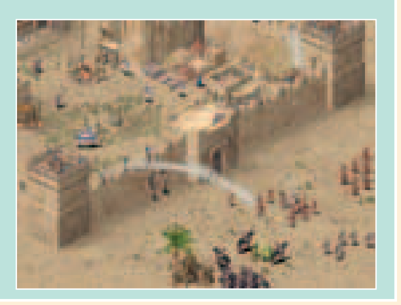


полную карту, используй значение 1. Значение 0, чтобы убрать карту;
- **pause <0 or 1>** – включить/выключить игровую паузу. Для включения паузы используй значение 1;
- **cheat tech** – показать или изменить технологию;
- **cheat science** – показать или изменить уровень науки в твоей нации;
- **cheat commerce** – показать или изменить уровень торговли в твоей нации;
- **cheat victory** – победа для нации.

STRONGHOLD CRUSADER

В главном меню нажми [shift]+[alt]+[a]. Теперь во время игры дави на нужные кнопки:

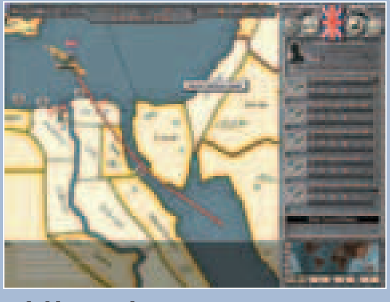
- **[alt]+x** – увеличение популярности у народа на 100 единиц;
- **[alt]+c** – досутпны абсолютно все миссии;
- **[alt]+k** – эта команда позволяет бесплатно построить здание любого типа.



HEARTS OF IRON

Для вызова консоли нажми клавишу [F12] и используй следующие коды:

- **coal** – добавить угля;
- **steal** – добавить сталь;
- **rubber** – добавить резину;
- **oil** – увеличить собственные запасы нефти;
- **manpower** – увеличить количество военных;
- **di** – в значительной мере увеличить уровень своего дипломатического влияния;
- **transports** – заполучить несколько транспортных юнитов;
- **escorts** – кому эскорты?
- **difrules** – любимый режим бессмертия;



- **fullcontrol** – контроль над всеми нациями;
- **nofog** – никакого тумана войны. Видно абсолютно все;
- **norevolts** – нет восстаниям;
- **nowar** – управление агрессивностью искусственного интеллекта. Очень полезная вещь.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ

журнал прохождений и кодов для популярных компьютерных игр



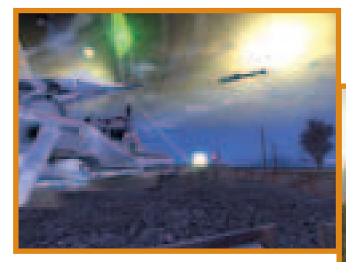
В сентябрьском номере вы найдете детальные прохождения хитовых игр:

GROUND CONTROL II

Об этом проекте можно говорить очень долго, но лучше один раз взглянуть на скриншоты, чтобы понять - перед нами очередной хит действительно планетарного масштаба. В Ground Control II сочетается великолепная графика, интересный сюжет и увлекательный игровой процесс. В подробном руководстве:

- описание всех юнитов;
- советы по игре;
- полное прохождение всех уровней.

«Древняя космическая раса внезапно приходит из необъятных просторов вселенной: кто они, таинственные вироны, - заклятые враги или верные друзья? Возьмите под командование силы Альянса Северной Звезды - вы поведете людей сражаться за свободу, кто бы ни встал у вас на пути!»



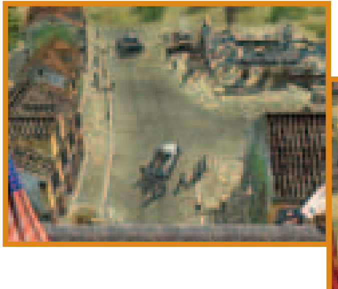


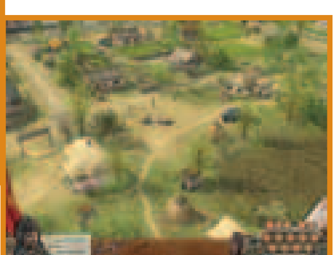
В ТЫЛУ ВРАГА

Какими только эпитетами ни награждали тактическую стратегию от компании Best Way. «В тылу врага» получила несколько наград на игровых выставках и смогла завоевать сердца геймеров задолго до своего появления. На страницах сентябрьского номера «Путеводителя» вы найдете подробные инструкции, необходимые для успешного прохождения кампаний:

- общие советы;
- подробное прохождение всех миссий.

«Планировать засады и неожиданные удары в замкнутом пространстве куда сложнее и интереснее, нежели на открытой местности, где каждый квадратный метр со всеми расположенными неподалеку войсками проглядывается издалека.»



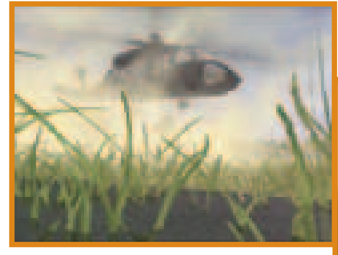


МИРОТВОРЦЫ: ОПЕРАЦИЯ «ТАЙФУН»

Еще один конкурент Counter-Strike и Battlefield от компании Novalogic попал в поле зрения нашего главного эксперта по сетевым баталиям – Полосатого. В его материале вы найдете:

- советы по выживанию;
- описание обучающих миссий;
- характеристики всего оружия и техники.

«Хотите провести эффектную атаку и застать противника врасплох? Существует отличный прием, актуальный для карт с водным пространством. Садитесь в вертолет и летите к базе врага. Перед самым берегом покиньте крылатую машину, спрыгнув в воду. Недруг подумает, что вы разбились, а вы тем временем зайдете ему в тыл.»





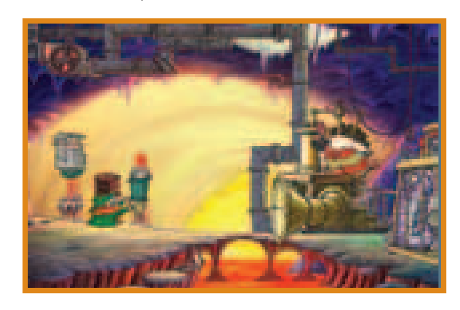
Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ и СОВЕТЫ:

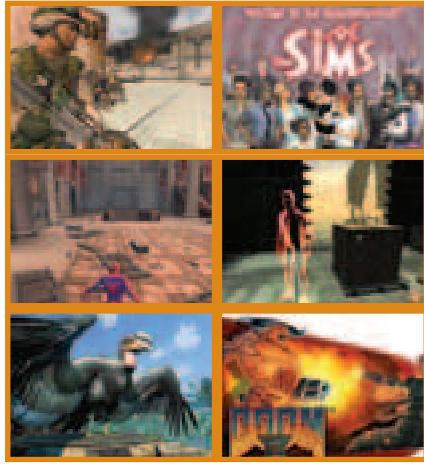
FULL SPECTRUM WARRIOR
- Описание миссий
- Правила боя

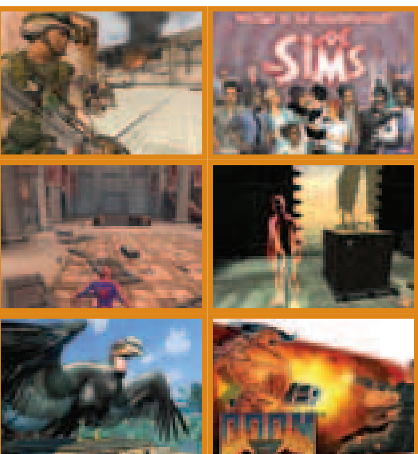
SPIDER MAN 2
- Прохождение
- Описание персонажей

ДРУГИЕ МИРЫ
- Подробное прохождение

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ
- Полное прохождение







ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:
- История создания Neverwinter Nights

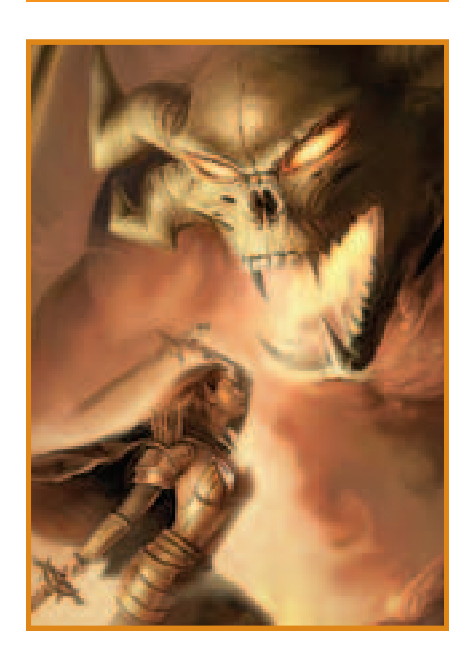
ДРУГИЕ МИРЫ:
- Рассказ о вселенной The Sims

АРХИВ
- Все секреты Doom II

КОД ДОСТУПА
- Подборка чит-кодов к последним играм

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

самая успешная игра работника ВЦ АН СССР Алексея Пажитнова - великий «Тетрис» - была запрограммирована на ЭВМ «Электроника 60» за две недели при помощи Pascal и первое время представляла собой сильно упрощенный вариант головоломки «Пентамино»?



Сентябрьский номер журнала предлагает вашему вниманию ключевую тему:

ЖЕНЩИНЫ И ИГРЫ

Сделать игрока богом - это же так очевидно! Вернее, сейчас кажется, что это очевидно. Если поглубже копнуть, пожалуй, ради этого все и затевалось. На заре эпохи интерактивных развлечений мы приходили в восторг просто оттого, что человечек на экране двигался по нашей воле. Но почему же этот человечек должен быть один? И вообще, если уж творить идеальную реальность, зачем ограничивать себя какими-то рамками? Почему бы не стать безраздельным правителем всего и вся - богом? Хотя вряд ли кто-то станет утверждать, что сейчас подобная концепция устроит всех без исключения.
Одно дело - назвать игрока генералом или даже правителем государства, дать ему возможность развивать экономику, науку, создавать армии и вообще влиять практически на все сферы жизни людей, и совсем другое - сказать ему, что он бог.



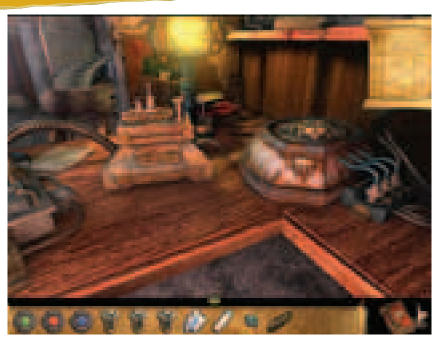
ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

AURA: FATE OF THE AGES

ПУТЕВОДИТЕЛЬ МЕЖДУ МИРАМИ

Aura: Fate of the Ages – непростая игра. Причем касается это не только ее мудреных головоломок, но и написания советов: зачастую очень сложно объяснить принцип их действия или хотя бы внешний вид. Но все-таки мы сделали это – посматривай на скриншоты рядом с каждой подсказкой и думай, думай, думай. Испортить тебе удовольствие от прохождения написанием полного солюшена мы не решились. Нижеприведенных советов должно хватить для преодоления трудных мест в игре. Если возникли какие-то проблемы – пиши.

МИР ADEMICA VALLEY

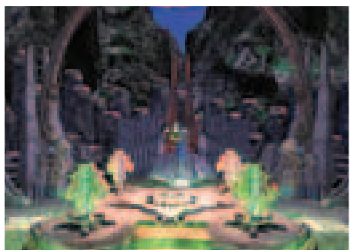


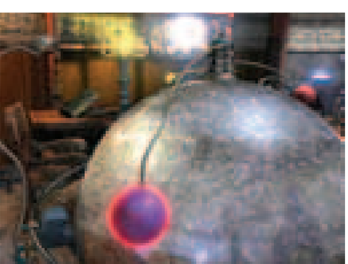
КАК ЗАРЯДИТЬ CHARGER?

Учти, что для этого тебе понадобится зажигалка (lighter) и термометр (thermometer) – оба лежат на рабочем столе местного хозяина. Кстати, система зарядки (посмотри в блокнот, чтобы узнать, как выглядит ее главная деталь) состоит из четырех элементов, а не из трех. Да и работая с ней, надо начинать с левого края, а не с правого.

КАК ДОСТАТЬ NAVIGATIONAL MAP?

Довольно просто, если внимательно посмотреть на здоровенный шар в комнате с зарядным устройством. Не забудь записать, какая планета окрашивается в какой цвет, проходя под лампой. Тщательно исследуй соответствующую подсказку в блокноте. Сам механизм находится за пределами дома и больше всего походит на беседку с четырьмя урезанными колоннами снаружи и еще четырьмя внутри. Обрати внимание на рисунки на основаниях тех колонн, которые составляют внешний периметр.

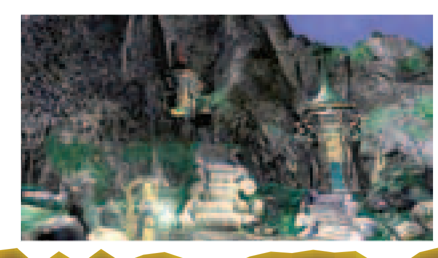




КАК ОТКРЫТЬ КРУГЛУЮ ДВЕРЬ, ВЕДУЩУЮ К ЛЕТАТЕЛЬНОМУ АППАРАТУ?

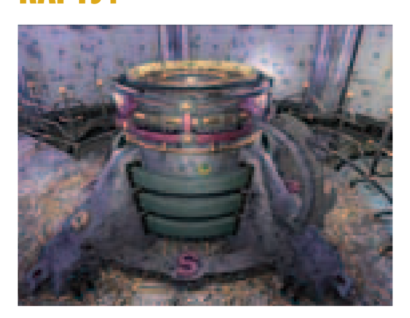


Подсказка к этой головоломке располагается на улице. Перед тем как взять треугольник со стрелками на концах (zodiac triangle), тебе пришлось обойти три будки с крутящимися символами внутри. Обрати внимание на расположение и символ каждой будки, а также на цвет ее купола. А теперь взгляни себе в инвентарь, если ты, конечно, взял из шкатулки на столе драгоценные камни (gem) и трафареты (stencil). Теперь ты должен понять, в каком порядке расположить трафареты на механизме рядом с дверью, и как к ним приложить драгоценные камни.



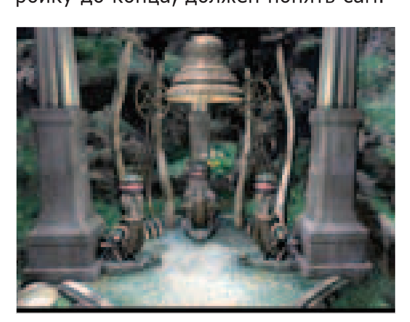
Текст: Иван «Tordosss» Закалинский

КАК ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ КАРТУ?



Для разгадки этой головоломки понадобится рычаг (lever), лежащий рядом с круглой дверью, которую ты открыл с помощью предыдущей подсказки, треугольник со стрелками на концах (zodiac triangle) и карта (Navigational map). Не забудь поместить Charger куда следует. Для настройки карты необходимо определенным образом повернуть три колеса на стенах. Как их повернуть – узнаешь на улице, в беседке с колоколом. Обрати внимание на рисунки на колоннах и символы, которые будут появляться.

Это еще не все. После того, как машина для программирования подала признаки жизни, помести в нее карту и иди на улицу к еще двум механизмам, стоящим друг напротив друга. Здесь пригодится рычаг. Когда ты активируешь обе машины, понадобится треугольник (zodiac triangle). Видео подскажет, на какую сторону света обратить один из его концов, а дальше – дело техники. Запомни символы, на которые покажет треугольник, и возвращайся к машине, в которую ты поместил Navigational map. Как довести настройку до конца, должен понять сам.



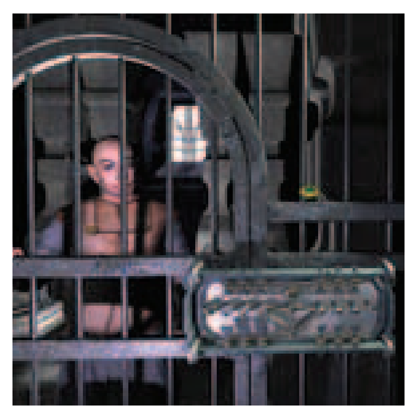
МИР DRAGAST

КАКИМ ОБРАЗОМ РАЗВЕРНУТЬ ЭТОТ ЧЕРТОВ МОСТ ТУДА, КУДА МНЕ НАДО?

Боюсь, самому тебе с ним не справиться. Поковырявшись в пульте управления, возвращайся туда, где сидит Собирающий Головоломку и говори с ним – эту подсказку трудно переоценить. Учти, что символы надо вводить снизу вверх. А дальше и сам разберешься.



КАКИМ ОБРАЗОМ ОТКРЫВАЕТСЯ ЭТОТ СУМАСШЕДШИЙ ЗАМОК В ТЮРЬМЕ?



Довольно просто. Главное – понять, что от тебя требуется. А требуется всего ничего – поменять местами три железных ручки слева и справа. Поменять так, чтобы на одной стороне были только круглые ручки, а на другой – только треугольные. Это гораздо проще, чем ты думаешь – просто немного напрягись.

ЧТО ДЕЛАТЬ СО СТОЛБОМ, НА КОТОРОМ РАСПОЛОЖЕНЫ ПЯТЬ КРУТЯЩИХСЯ ДИСКОВ С СИМВОЛАМИ?



Для этой загадки тебе понадобится зеркало (Mirror) и два кусочка мозаики, которую ты должен отдать Собирающему Головоломку. После этого у тебя появится новая запись в дневнике. Уж теперь-то ты понял, как действовать?

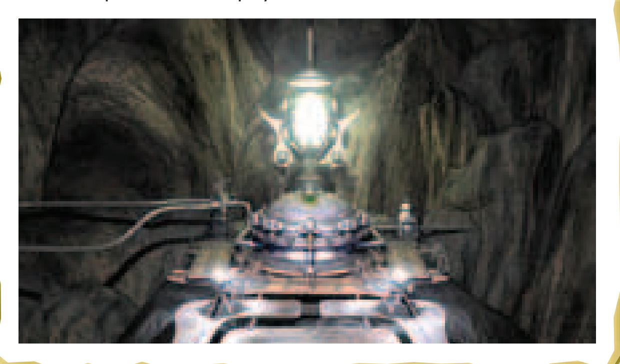
КАК РЕШИТЬ ГОЛОВОЛОМКУ С ЧЕТЫРЕХГРАННЫМ СТОЛБОМ, НА ГРАНЯХ КОТОРОГО РАСПОЛОЖЕНЫ КРУТЯЩИЕСЯ ДИСКИ?



Попробуй представить, что этот столб – свернутый кругом лист бумаги. А теперь разверни этот самый лист. Подсказать, каким именно образом сочетаются друг с другом символы, тебе смогут рисунки, которые ты видел за лестницей по дороге к этой загадке. Не забудь, что сопоставлять их нужно не только по вертикали, но и по горизонтали.

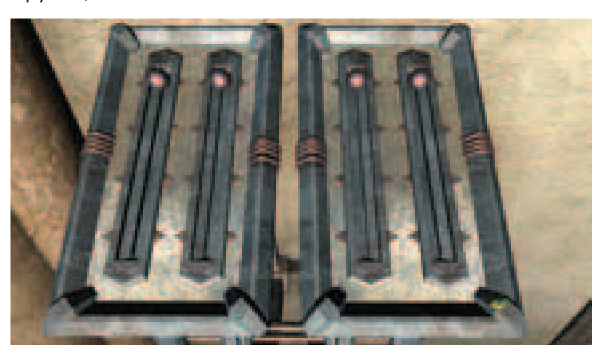
КАК ПОДЗАРЯДИТЬ ПОДЪЕМНИК?

Сначала посмотри себе в дневник. Там все расписано. В целом это одна из самых простых загадок: все рычаги и рукоятки производят необходимый эффект только тогда, когда надо. Так что решить головоломку можно методом примитивного тыка. Однако учти: одну из рукояток придется повернуть дважды.



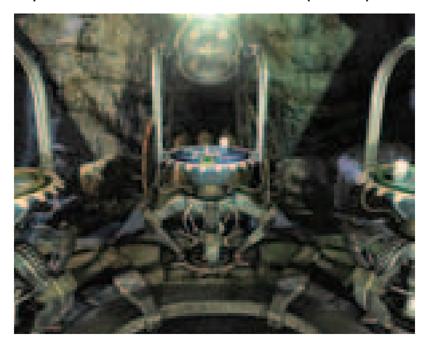
КАК АКТИВИРОВАТЬ ЛИФТ?

В комнате с лифтом ты увидишь две машины. Одна из них – с крутящимися символами и выдвигающими железные фигурки рычажками – дает нужную комбинацию для другой. Узнать, какая комбинация верна, ты сможешь, сопоставив все фигурки с символами на крутящемся механизме.



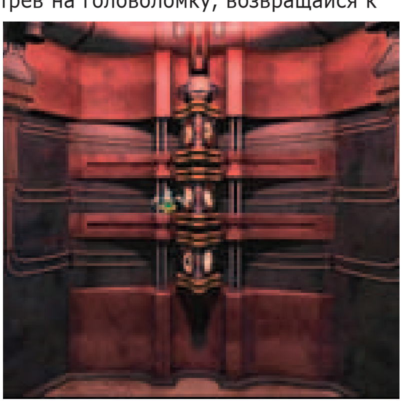
КАК ПОЧИНИТЬ МЕЛЬНИЦУ?

Поместив батарею в одну из нижних полусфер, дерни за рычаг, и ты поймешь принцип работы головоломки. Теперь осталось только определить, какая из полусфер сколько раз двигается при очередном нажатии рычага, и соответствующим образом повернуть на ней батарею. Кстати, не трогай стенд с крутящимися барабанами. Если успел с ним повозиться – разверни барабаны так, чтобы не видеть красного цвета. Зачем они вообще введены в игру? Посмотрев на них, ты поймешь, как будут двигаться нижние полусферы в следующий раз.



ЧТО ДЕЛАТЬ В КОМНАТЕ С КОЛОННАМИ, НА КОТОРЫХ ИЗОБРАЖЕНЫ КАКИЕ-ТО СИМВОЛЫ?

Не забыл поместить артефакт (tetrahedron) этажом выше? Тогда, посмотрев на головоломку, возвращайся к тому, кто дал тебе задание на ее решение, и проси о помощи. В дневнике должна появиться новая страница. Учти, что символ в середине каждой из трех колонок должен смотреть в противоположную от тебя сторону.



МИР NA-TIEXU

КАК СДЕЛАТЬ ЗВЕЗДНУЮ ПЫЛЬ (STARDUST)?

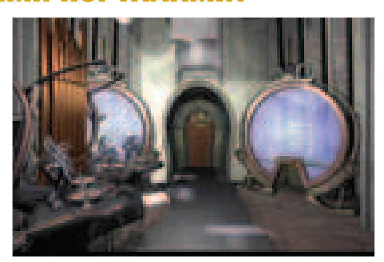


Прими во внимание, что из всех шаров три могут быть помещены исключительно в фиксированные позиции. Также загляни себе в блокнот (ты ведь заглянул на книжную полку астролога?) – увидишь, что между парами символов на шарах находятся разные геометрические фигуры. Подсказать, что они обозначают, тебе поможет устройство на стене перед выходом на площадку с головоломкой. Разобравшись в значении символов, с легкостью разберешься и в том, как надо расставить шары.




журнал
«DVD ЭКСПЕРТ»
просто и доступно
о домашнем кинотеатре!
С сентября ищите в продаже
первый номер
ежемесячного журнала
100 страниц полезной информации
DVD
ЭКСПЕРТ

ЧТО ДЕЛАТЬ С ЭТИМИ СТРАННЫМИ МУЗЫКАЛЬНЫМИ ПОРТАЛАМИ?



Понять, какой из приборов на столе отвечает за какой портал, несложно – просто обрати внимание на издаваемый звук. А вот как расставить на нем музыкальные ключи? Посмотри вниз портала. Там ты увидишь трубки разной длины. Каждая из них олицетворяет один из ключей. Для решения загадки нужен хотя бы минимальный музыкальный слух. Узнать, какой из ключей издает тот или иной звук, можно, ударив им об железную трубку на экране с механизмами. Еще подсказка: высокий звук соответствует самой короткой трубке. Закончив расставлять ключи, не забудь нажать на кнопку в центре стола.

КАК РАЗГАДАТЬ ЗАГАДКУ С ФИГУРКАМИ?

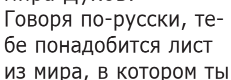
Прежде всего, их надо собрать и поговорить со знахаркой, которая тебе дала задание на эту головоломку. Решается она просто: перед статуей бога ты увидишь постаменты, на которых в определенном порядке нужно расставить фигурки. В каком порядке? Тебе подскажет вода и лоза на земле.



КАК ПРЕОДОЛЕТЬ ПРЕГРАДУ ИЗ КОЛЮЧЕК В МИРЕ С АМАЗОНКАМИ?



К сожалению, решение этой загадки находится не в этом мире вовсе. Пожалуй, это самая нелогичная головоломка в игре – просто потому, что предмет, который тебе потребуется, почти ничем не отличается от окружающей природы мира Духов.



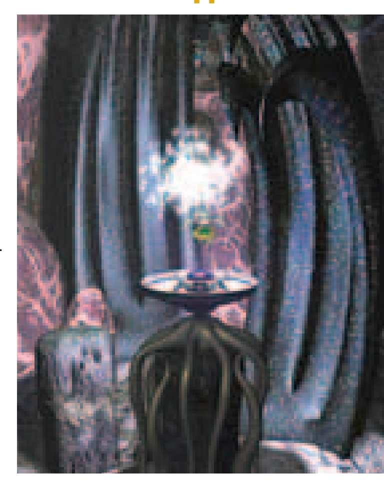
Говоря по-русски, тебе понадобится лист из мира, в котором ты решал головоломку с фигурками настроения. Лист, кстати, придется поискать.

ЧТО ДЕЛАТЬ С КРИСТАЛЛОМ, НА ЧЕТЫРЕХ ГРАНЯХ КОТОРОГО РАСПОЛОЖЕНЫ КАКИЕ-ТО КРУЖКИ?



Прислушайся к звуку, который издают кружки (он одинаковый для всех) и посмотри на плиты под каждой из граней. Для решения этой головоломки тебе понадобится вернуться к барабанам у телепортера, через который исчезли амазонки. Как обычно, цвет и звук укажут тебе нужную комбинацию.

В КАКОМ ПОРЯДКЕ РАССТАВИТЬ ЦВЕТНЫЕ КРИСТАЛЛЫ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ?



Прежде всего, необходимо собрать их всех у себя в инвентаре. А вот подсказку относительно того, в каком порядке эти самые кристаллы должны располагаться на пьедестале, ты можешь найти в единственной в этом подземелье жилой комнате. Все что нужно, это присмотреться внимательно к окружению.

КАК РАСПОЛОЖИТЬ СОБРАННЫЕ МНОЮ АРТЕФАКТЫ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ВТОРУЮ ПИРАМИДКУ (TETRAHEDRON)?



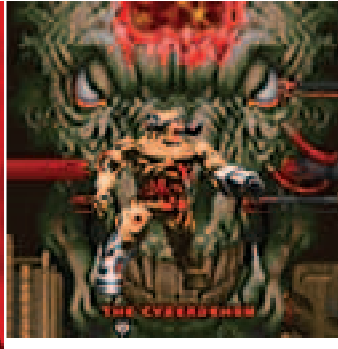
Каждое из деревьев обозначает какое-то время года – это ты уже, я надеюсь, заметил. А теперь вспомни климат каждого из четырех миров, в которых ты побывал. Загляни себе в инвентарь: какой из предметов соответствует какому порталу? Дальше все просто.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Я люблю жанр FPS. Что может быть лучше после долгого рабочего дня, чем хорошая двухчасовая мясорубка? Причем мясорубка может быть и не тупой и бездумной. Можно взять секундомер и замерить, как быстро ты проходишь тот или иной уровень. Можно взять ручку и записать количество убитых монстров, а назавтра сравнить – насколько ты круче по сравнению с днем сегодняшним. Можно сделать и вовсе богохульную вещь: отложить мышку и попробовать поиграть исключительно на клавиатуре. А что ты смеешься? Ты еще не видел моих мучений, когда я играл в *Red Faction 2* на Sony PlayStation 2 на джойстике.
Да и потом, шутеры бывают разные. Кому-то нравится *Unreal*, а кому-то *DOOM*. Но если первый предлагает сражения интеллектуальные, основанные на реакциях и скиллах, то второй рекомендует взять в руки пушку побольше и открыть сезон засолки монстров. А еще есть FPS с ролевыми элементами или в жанре Horror. Я тут намедни поиграл в *Painkiller* – мясо мясом, однако играть в сумерках просто невозможно! До сих пор не понимаю, почему к коробке с игрой не прилагается литровый пузырек с валерьянкой. Так что наши любимые «3D-шутеры» – это культовый и очень разнообразный жанр. Всегда можно подобрать себе «партнера» по искусственному интеллекту и насладиться тем занятием, которого тебе так не хватает. Ну а если все современные «шутеры» уже исхожены тобой вдоль и поперек, попробуй обратиться к классике – вдруг ты найдешь нечто, о чем даже и не подозревал?





ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	id Software
РАЗРАБОТЧИК	id Software
ОБЬЕМ	11 Mb / 15 Mb
ДАТА ВЫХОДА:	1993/94 год

DOOM
DOOM II: HELL ON EARTH

РОКОВАЯ ИГРА

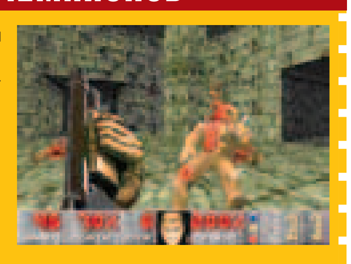
Однажды, будучи в очень нежном возрасте, я попал на выставку программного обеспечения. Кажется, это был один из первых «Комтеков». Попал совершенно случайно - моя матушка написала какую-то программу, которую демонстрировали на выставке. Гуляя по различным холлам, я остановился возле одного монитора. Он показывал небольшую, минутную демонстрацию от первого лица. На фоне красного неба по красно-зеленому ландшафту некто бегал и расстреливал жутко воющих чудовищ, которых я ранее и представить себе не мог. Надо заметить, что этот некто, как и монстры, хрипел и рычал настолько впечатляюще, что я потом несколько ночей не мог уснуть.

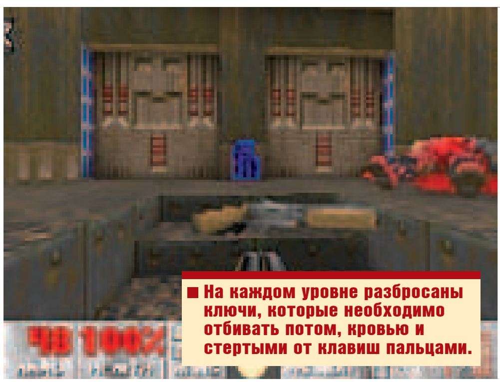
МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

Если в чем-то ***DOOM*** и можно упрекнуть, то это в сюжете. Ребята из **id Software** вообще на тему длинных эпических сказок никогда не заморачивались. И в самом деле, какая разница: спасаешь ты принцессу из лап злодея или родную планету от враждебных роботов? Впрочем, синопсис все-таки есть. Некий безымянный морской пехотинец высаживается на Марс, чтобы разобраться, почему марсианская лаборатория перестала отвечать на вызовы. Там он натыкается на зомбированную охрану базы, делает первые выстрелы – и понеслась. Оказывается, ученые умудрились открыть врата Ада, вследствие чего оттуда полезли жуткие монстры. После того, как сюжетная прямая выносит морпеха на главного злодея, именуемого кибердемоном, он его успешно расстреливает и отправляется на Землю. Но не тут-то было: на Земле тоже открылся портал, а вонючие чудовища еще и оторвали голову любимому кролику морпеха (***DOOM 2: Hell on Earth***). Дальше все

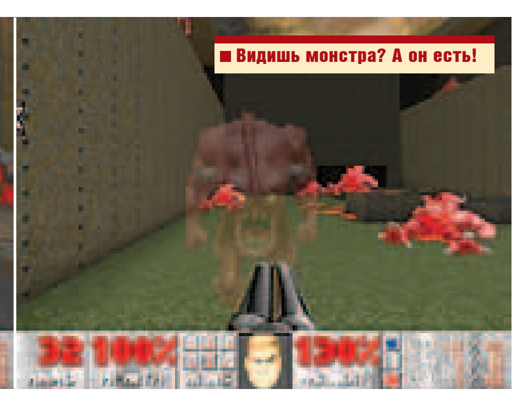
ОРУЖИЕ ЧЕМПИОНОВ

Джон Ромеро считает, что самым главным нововведение ***DOOM II: Hell on Earth*** по сравнению с оригиналом – это двуствольный супершотган, который специально убрали из ***DOOM***. Иначе, как утверждает ведущий дизайнер, вторая часть была бы обыкновенным аддоном с новыми уровнями и новыми монстрами.





■ На каждом уровне разбросаны ключи, которые необходимо отбивать потом, кровью и стертыми от клавиш пальцами.



■ Видишь монстра? А он есть!



Помимо прочего, DOOM демонстрирует настоящую игру тени и света без всяких трехмерных акселераторов.

ПРОФАЙЛ



Компания **id Software** была образована сотрудниками студии **Softdisk**. Студия состояла из нескольких программистов и дизайнеров, включая **Джона Кармака, Тома Холла и Джона Ромеро**. По контракту с издателем они должны были выпускать по одной игре в месяц. В процессе разработки игр и развития идей сложилась серия ***Commander Keen***, а также родился зачин для псевдотрехмерных игр: ***Hover Tank-3D*** и ***Catacomb-3D***. После образования id Software разработчики создали демо-версию ***Wolf-3D*** и выпустили ее на просторы некоммерческих сетей. Закончив полную версию, id Software начала работу над игрой ***DOOM***, которую также издавала самостоятельно. Права на ***DOOM II*** и последовавший за ним ***Quake*** приобрела компания **GT Interactive**, а, начиная с ***Quake 2*** и по сию пору, издательством игр занимается фирма **Activision**.

Ищи на диске приложение к рубрике «РЕТРО»

понятно: наш герой доходит до самых низших инстанций, где раз и навсегда разбирается с инфернальным злом.

В продолжениях ***Ultimate Doom*** и ***Final Doom*** действие переносится на естественные спутники Марса – Фобос и Деймос, а затем и на Плутон с Ураном. Небогато, но мы и Doom любим не за фантазию разработчиков.

ЖУТКАЯ ПРОЗРАЧНОСТЬ БЫТИЯ

Doom – это не полностью трехмерная игра, она лишь создает иллюзию. Этот термин позже прозвали "2.5D", то есть «два с половиной измерения». В «Думе» нельзя подпрыгнуть или присесть, морпех навсегда «приклеен» к полу. Тем не менее, из-за технологии движка и невероятного дизайна игра казалась полностью трехмерной. **Джон Ромеро** оказал серьезное влияние не только на развитие игровой индустрии, но и вообще на смелость разработок. Все эти сатанинские символы, жуткие монстры и, пусть виртуальные, но все же литры крови неоднократно вызывали бури эмоций у консервативно настроенных граждан. Впрочем, если в наше время игра смотрелась бы образчиком трэша а-ля ***Postal***, то по тем временам общий антураж и атмосфера затмевали то, что потом несмело называли недостатками. Атмосфера мрачной марсианской лаборатории, переполненной адскими чудищами, откровенно пугала. Завернув за угол, можно было схватить дозу адреналина только оттого, что к тебе лицом повернулось штук десять импов, мгновенно швырнувших файрболлы. Не игравший не знает, как колотится сердце, когда после нахождения ключа сзади тебя респаунятся двое сержантов с шотганами, а ты не можешь понять, кто в тебя стреляет, паникуешь, палишь во все стороны и в итоге погибаешь. Игра втягивает настолько, что я неоднократно ловил себя на том, что уворачиваюсь от ракеты или файрболла одновременно и на клавиатуре, и головой. И сильно удивлялся, обнаружив, что я смотрю не на монстра, а на стенку позади монитора.

Чудовища, рожденные фантазией Джона Ромеро и **Сэнди Петерсона**, как будто выпрыгнули из книжек Говарда Лавкрафта, размахивая щупальцами, шипя и пытаясь убить, убить и еще раз убить все живое. Арх-вайл, придуманный Петерсоном, умел возрождать убитых врагов, за что его ненавидели и мочили в первую голову, не обращая внимания на более смертоносных противников. Смешной какодемон швырял файрболлы и обиженно рычал, если его убивали. Да что я рассказываю – это видеть надо.

ТЕХНИКА НА ГРАНИ

Джон Кармак, который в далекие времена клепал по иг-

Чудовища, рожденные фантазией Джона Ромеро и Сэнди Петерсона, как будто выпрыгнули из книжек Говарда Лавкрафта



Черт! Ты видишь курсор посередине экрана? А я его только что заметил. Вот в чем недостаток запуска старых игр на новых системах.

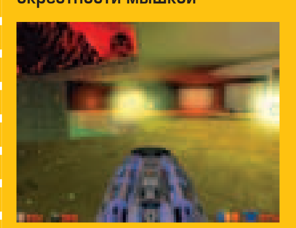
Какодемон. Милый Какодемон. Мой любимый монстр из DOOM.



■ Шутка разработчиков – уровень из Wolf-3D, на движке DOOM II.

ЖЫДУМ

С появлением новых графических технологий продвинутые поклонники «Дума» создали движок *jDoom*, который переводил игру на новый визуальный уровень. Используя все возможности *OpenGL*, независимые программисты переписали эффекты, ввели консоль и внесли кучу улучшений, включая возможность осматривать окрестности мышкой






■ Знакомьтесь, это Джон Ромеро. Его надо ударить три раза, чтобы закончить игру.

рушке в 1-2 месяца, улучшал доставшийся по наследству движок *Wolf-3D* около года. В отличие от первой псевдотрехмерной разработки, задача предстояла сложной. Джон Ромеро, работавший над дизайном уровней, приходил к коллеге и сурово говорил: мне нужно, чтобы работало то-то и то-то. Кармак хватался за голову, сидел ночами в офисе, но все-таки выполнял пожелания ведущего дизайнера. Так появились этажи, разные напольные текстуры и многое другое. Впрочем, самым главным достижением «Дума», как считают многие бывшие сотрудники id Software, является мультиплеер. Пусть и на 4 персоны, пусть и надо было одновременно жать кнопку Enter для старта, но все-таки это было именно то, что объединяло людей. Холеные американские менеджеры по окончании рабочего дня запирались в офисе, врубали колонки, чтобы не был слышен мат, – и начинали рвать друг друга на виртуальные ошметки. Серьезные бородатые дядьки из России собирались по выходным у кого-нибудь на квартире со своими компьютерами – и опять же, доставали виртуальные шотганы. Однажды мне довелось поиграть с приятелем по модему в режиме "Cooperative" шесть часов кряду. Потом долго не мог прийти в себя.

И если ты, дорогой читатель, не играл в тот самый «Дум», то... хотя бы поиграй в ***Doom III***.

Самым главным достижением *Doom*, как считают многие бывшие сотрудники id Software, является мультиплеер


■ Как и в реальной жизни, дробовик малоэффективен на расстоянии...

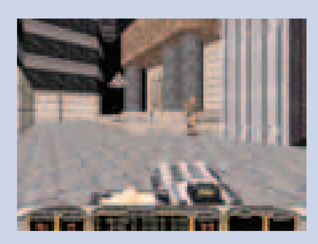
■ ...зато обеспечивает высочайший урон вблизи.



WOLFENSTEIN 3D

Жанр: First Person Shooter
Разработчик: id Software
Издатель: id Software
Объем: 2 Mb
Дата выхода: 1992 год

После первых экспериментов с псевдотрехмерным движком Джон Кармак приступил к созданию новой игры. Сначала было решено сделать трехмерную итерацию приключений ***Commander Keen***, но в итоге одобрили переделку игры 1982-го года рождения – о герое, сражающегося с нацистским войском. Эти арийцы, засевшие в неприступном замке **Wolfenstein**, разрабатывали новое супероружие. Трехмерный римейк предлагал всем желающим вид от первого лица, расстрел фашистов из четырех видов оружия и кучу секретов, над которыми удачно поработали Джон Ромеро и Том Холл. Некоторое время спустя, права на ***Wolfenstein 3D*** купила компания **Apogee**, позже разработавшая продолжение игры – ***Wolf-3D: Spear of Destiny***.



DUKE NUKEM 3D

Жанр: First Person Shooter
Разработчик: 3D Realms
Издатель: FormGen
Объем: 1 CD Mb
Дата выхода: 1996 год

После выпуска ***Rise of the Triad*** команда разработчиков слилась со своим издателем **Apogee** и начала называть себя **3D Realms**. Так как RoTT пошел не очень удачно, но опыт разработки псевдотрехмерных игр уже был приобретен, создатели решили сделать сиквел к другому сериалу. Выбор был приличный: все тот же ***Commander Keen***, продолжение еще одного FPS – ***Blake Stone*** или безбашенный ***Duke Nukem***. Жребий пал в пользу последнего. Хулиганистый блондин, спасающий Землю от инопланетян, превратился в любителя стриптизерш, насилия и больших пушек. Искрометный юмор (частично почерпнутый из культовых произведений), отличный движок, поддерживающий разрешение вплоть до 1600x1200, и открытая архитектура – вот компоненты хитовой игры.



RISE OF THE TRIAD

Жанр: First Person Shooter
Разработчик: The Developers of Incredible Power
Издатель: Apogee
Объем: 17 Mb
Дата выхода: 1994 год

После выпуска ***Wolfenstein 3D: Spear of Destiny*** компания **Apogee** задумалась над полноценным продолжением игры на продвинутом движке. Программист Марк Доктерманн по договоренности с Джоном Кармаком модифицировал исходники ***Wolfenstein 3D*** таким образом, что движок стал поддерживать новые функции. Но руководство приняло решение не продолжать оригинал, а создать новую игру – ***Rise of the Triad: Dark War***. Команда HUNT вышла на организацию неонацистов, и теперь перед ней стоит задача – уничтожить всякое проявление нового зла. Играть можно за любого члена команды. К сожалению, RoTT вышла слишком поздно – после выхода ***DOOM II***, поэтому заслуженную популярность явно недополучила.



HALF-LIFE

Жанр: First Person Shooter
Разработчик: Valve
Издатель: Sierra On-Line
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1998 год

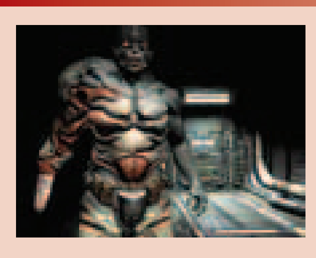
Если и можно о какой-либо игре сказать, что она оправдала ожидания на 200%, то это ***Half-Life***. Компания **Valve**, которую создали Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон, изначально взяла быка за рога. Движок первого ***Quake*** переделывался командой разработчиков несколько раз. В итоге это все привело к множеству необычных функций: например, режимы стрельбы, скриптовые заставки, мини-уровни, не требующие длительной загрузки, и многое другое. Ведущими партиями выступили сюжет и атмосфера игры. Казалось, будто Black Mesia и в самом деле существует, опыты с порталами действительно проводились, а мир чужих – Зен – реально существует. Благодаря этому и многому другому, игра получила более пятидесяти различных наград от уполномоченных организаций.



UNREAL

Жанр: First Person Shooter
Разработчик: Digital Extremes/ Epic Megagames
Издатель: GT Interactive
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1998 год

Слухи об этом проекте начали распространяться еще в 1995-м году. Говорили, что это будет нечто нереальное, что для запуска игры понадобится чуть ли не станция Silicon Graphics. И действительно, картинки из игры свидетельствовали о чем-то невероятном, а похищенная полуиграбельная бета-версия выдавала не больше двух кадров в секунду на неплохом по тем временам 486-м компьютере с 16 Мб ОЗУ. Но по-настоящему все ахнули в момент полноценного релиза ***Unreal***. Чарующая графика, мощный движок, совершенно иной геймплей «один на один с монстром». Все это привлекло игроков и позволило **Epic Games** заняться другими проектами вселенной – в частности, мультиплеерной вариацией ***Unreal Tournament***.



DOOM III

Жанр: First Person Shooter
Разработчик: id Software
Издатель: Activision
Объем: 4 CD
Дата выхода: 2004 год

Я в ***DOOM III*** еще не играл. Но прекрасно знаю, что это римейк ***DOOM***, призванный внести новые черточки в пройденный вдоль и поперек жанр. Джон Кармак не скрывает, что хочет повторить успех первого «Дума», предлагая игроку совершенно новые ощущения, по своей новизне аналогичные тем, что были в оригинале. Снова Марс, снова Силы Ада, снова морпех, снова супершотган в потных руках. Я не могу предсказать, что получится. Может быть, DOOM III станет новой вехой. А может быть, собственными руками похоронит весь жанр, отрезая на корню все идеи своего предка. В любом случае, вам придется поиграть в эту игру. И не спрашивайте меня, почему – я просто знаю.

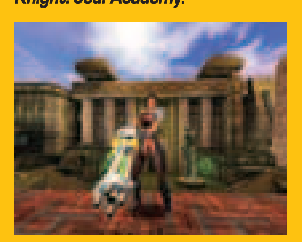
id Software

РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Удивительное всегда происходит внезапно. Кто бы мог подумать, что группа из одного программиста Apple, которого выгнали из Университета Миссури, одного дизайнера, страстного поклонника Лавкрафта, и одного мастера-на-все-руки, обожающего розыгрыши и приколы, произведет фурор в области разработки компьютерных игр? В те времена – ни один человек. Да и сейчас сложно представить команду, создающую компьютерную игру руками менее чем десяти человек.

НЕ БЕЗ ДОБРЫХ ЛЮДЕЙ

Лицензирование движка началось еще со времен ***Wolfenstein 3-D***. Тогда он был отдан на откуп некоторым командам, входившим в плеяду **Apogee** – например, создателям ***Rise of the Triad***. После выхода ***DOOM*** одну лицензию продали **Raven Software**, которая немедленно приступила к созданию ныне загнувшейся серии ***Heretic/Hexen***. Движок ***Quake*** был продан **Valve**, сотрудники которой разработали ***Half-Life***. А вот ***Quake 2*** пошел в народ гораздо шире: ***Soldier of Fortune***, ***Kingpin***, ***SiN***, ***Daikatana***, ***Hexen 2***. Исходные коды ***Quake 3*** пригодились разработчикам ***American McGee's Alice***, ***Call of Duty***, ***Heavy Metal F.A.K.K. 2***, ***Medal of Honor***, ***Return to Castle Wolfenstein***, ***Soldier of Fortune 2***, ***Star Trek: Elite Forces*** (обе части), ***Jedi Knight: Jedi Outcast***, ***Jedi Knight: Jedi Academy***.



В 1990-м году некий человек позвонил в компанию **Apogee** и сказал, что он представляет команду **SoftDisk. inc**, обладающую большим опытом портирования и разработки компьютерных игр. Студия искала издателя. В Apogee сказали, что они не прочь оплатить расходы команды. Но условия могут показаться игровым разработчикам весьма необычными.

В ШИРОКИХ ШАРОВАРАХ

В 1987 году компания Apogee изобрела оригинальный способ распространения компьютерных игр. Небольшая играбельная часть продукта отправлялась на несколько популярных BBS (что-то вроде нынешних серверов в Интернете), откуда ее скачивали и размещали на своих BBS другие геймеры. Если игра заинтересовывала потенциального покупателя, то он переводил деньги почтовым или банковским переводом, а в ответ получал дискетки с полной версией. Модель, названная **Shareware**, была в новинку многим «большим» издателям, которые считали, что такой способ распространения никогда не сметет с полок Wal-Mart и Toys'R'Us родные коробочные версии игр. Даже будущие **id Software**'овцы сильно сомневались в экономической успешности Shareware. Тем не менее, они согласились на условия Apogee, которая к 1991-му году имела широкую дистрибьютерскую сеть в 5000 BBS!

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Первой игрой для Apogee стала ***Commander Keen***, аркада о парне-космонавте, спасающего мир от инопланетян. Довольно примитивная, но очень стильная игра стала настолько успешным продуктом, что **Джон Ромеро**, **Джон Кармак** и **Том Холл** решили покинуть Softdisk, inc, чтобы создать собственную студию, где никто не будет им указывать и мешать работать. Изначально названная **Ideas from the Deep**, компания стала просто id Software. Джей Уилбур, один из основателей компании, пояснил в интервью, что id читается как «ид», а не «ай-ди». Дело в том, что «id» по Фрейду – это одно из трех направлений в психоаналитической теории, гласящее, что психическая энергия происходит из инстинктивных желаний и мотиваций.

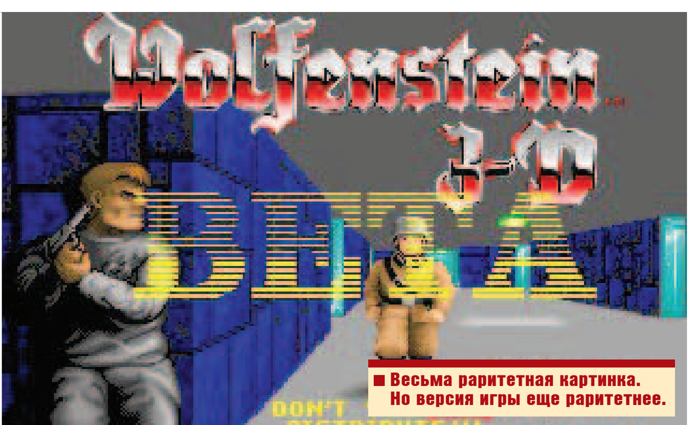
Выпустив несколько игр посредством системы Apogee, Кармак приступил к созданию псевдотрехмерного движка для игры ***Hovertank***. Именно он стал основой для ***Wolfenstein 3-D***, вышедшем в 1992 году, и некоторых последующих игр. Принцип Shareware познакомил «Вульфа» с десятками тысяч восторженных геймеров, что позволило id Software не только продать внушительный тираж с игрой, но и заняться новой разработкой. Через год свет увидел мрачный ***DOOM***. Общий тираж всех версий игры для различных платформ (от PC и Sony Playstation до GBA и даже фотоаппаратов) подсчитать нереально. Известно только, что измеряется он миллионами.

ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

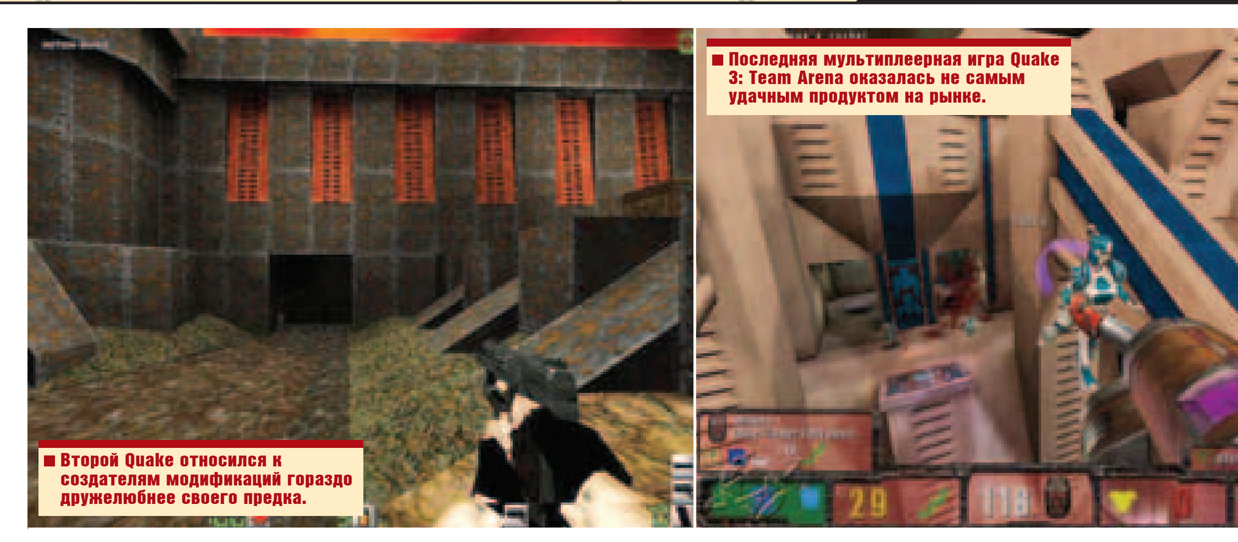
После невероятного успеха DOOM и ***DOOM II: Hell on Earth*** разработчики задумались над следующим проектом. Первую идею выдвинул Джон Ромеро: раз уж Кармак делает новый движок, пусть это будет его любимый жанр RPG. Чтобы там бегал мужик с топором и валил всяких рыцарей-зомби на фоне средневекового хоррора. Идею восприняли с энтузиазмом, но в итоге она все-таки мутировала в старый добрый FPS с поддержкой аж 32-х человек, проводящих сеанс одновременной мясорубки. Именно благодаря возможностям новой мультиплеерной системы «клиент-сервер», которую изобрел Джон Кармак, ***Quake*** породил киберспорт в том виде, в котором он существует сейчас. Первый турнир с крупным призовым фондом организовала сама id Software. Он назывался **Intergraph's Quake Tournament**, а призом выступила **Ferrari 328GTS** 87-го



■ Поклонники Quake занимались, в том числе, и такими вот инсталляциями.



■ Весьма раритетная картинка. Но версия игры еще раритетнее.



Второй Quake относился к создателям модификаций гораздо дружелюбнее своего предка.

Последняя мультиплеерная игра Quake 3: Team Arena оказалась не самым удачным продуктом на рынке.

года выпуска, принадлежащая самому Кармаку.
Помимо мультиплеера «Квейк» отличался еще и открытой архитектурой. Любой желающий мог заменить текстуры, перерисовать модели, написать собственные уровни, не исправляя исходный код (тем более, что он был недоступен). Мог запросто написать дополнение или даже новую игру на том же движке. Именно так появились термины mod, modification (модификация) и Total Conversion, TC (полная переделка). Если кто-то хотел написать новый мод просто так, не с целью продажи, он был полностью свободен в этом плане. Но если некто задумал коммерческую TC, то нужно было выкупить движок. Кстати, именно благодаря открытой архитектуре и появился ***Counter-Strike***, модификация ***Half-Life***, который, в свою очередь, был создан на движке Quake и задумывался как коммерческий TC.

ОДИНОЧЕСТВО КАРМАКА

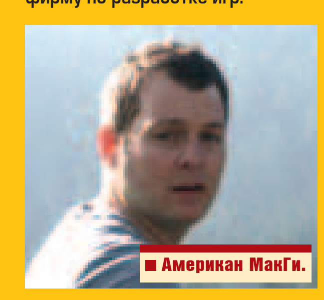
Через пару месяцев после выхода Quake Джон Кармак заявил, что компания уже разрабатывает ***Quake 2*** с учетом новых технологий софта и железа. Но в это время id Software начала терять своих работников. Еще во времена DOOM II от них ушел Дейв Тейлор, будущий создатель ***Abuse***. После Quake свои вещи собрали Джон Ромеро и Том Холл. От старого костяка до наших дней дошли Джей Уилбур, который недавно покинул компанию, и сам Кармак. Гений программирования остался практически один. Впрочем, его это не смущало. Набрав новых работников, он закончил работу над Quake 2 и засел за новый движок.
В 1999-м году свет увидел ***Quake 3: Arena***. Выйдя всего через две недели после ***Unreal Tournament***, игра породила невероятные по масштабу флеймы во всех интернетовских форумах. Геймеры обсуждали возможности движка, геймплей, графику – обсасывали практически каждую косточку и непременно сравнивали Q3 с UT. Игра получила статус «категории» на многих мировых чемпионатах, включая игры **CPL** и **World Cyber Games**.
id Software выпустила дополнение Quake 3: Team Arena и на какое-то время залегла на дно. Кармак только анонсировал ***DOOM III*** и мельком обмолвился о разработке ***Quake IV*** компанией **Nerve Software** (основатель коей Брэндон Джеймс некогда работал в id).
Чего еще ожидать от легендарной компании? Кармак упомянул, что id трудится над новой игрой, но ни жанр, ни название не были анонсированы. И почему-то я уверен, что это будет еще один крепкий хит от людей, еще никогда не подводивших своих поклонников.



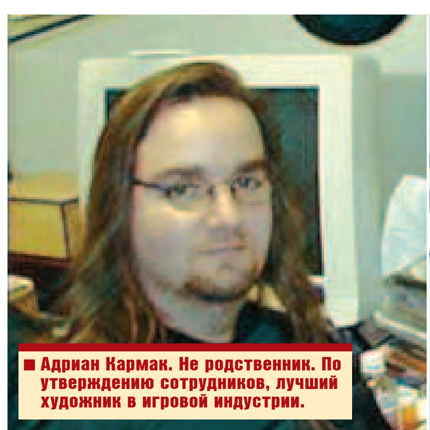
Грэми Дивайн. Создатель The 7th Guest, отличный звукорежиссер.

ПТЕНЦЫ ГНЕЗДА КАРМАКОВА

Джон Ромеро, поработавший в **ION Storm**, ныне занимается дизайном игр в компании **Monkeystone Games**, принадлежащей **Midway**.
Том Холл, также работавший в ION Storm, вместе с Ромеро занимает пост креативного директора Monkeystone Games.
Дейв Тейлор, создавший свою компанию **Crack dot com**, начал работу над трехмерной стратегией ***Golgotha*** и аркадой ***Abuse***, но после того, как хакеры украли исходники игр, забросил проекты и присоединился к Американу МакГи.
Джей Уилбур, покинув id Software, полностью занялся своей семьей и, по его заверениям, возвращаться в игроиндустрию не собирается.
Американ МакГи, проработавший в id несколько лет, ушел в **Maxis**, а затем основал собственную фирму по разработке игр.



Американ МакГи.



Адриан Кармак. Не родственник. По утверждению сотрудников, лучший художник в игровой индустрии.



Джон Кармак. Пусть его и покинули старые друзья, но с ним остаются исходники его игр и верные компьютеры.

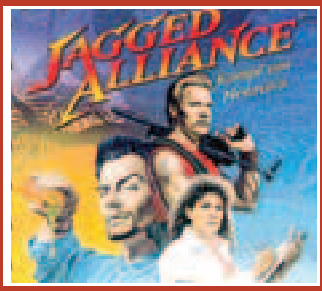
10 ЛЕТ НАЗАД



КВЕСТОВОЕ НЕБО

На улице любителей рисованных приключений праздник – они познакомились с игрой ***Beneath a Steel Sky***, вторым продуктом от компании **Revolution Software**. В далеком радиационном будущем общество поделилось на две группы: те, кто живет в городе, и те, кто живет за его стенами. Паренек из мутантов попадает в город, бегает от полицейских и раскрывает страшные генетические эксперименты, заодно знакомясь с историей своего рождения и истинным предназначением. Видимо, он был потомком любопытного Джорджа Стоббарта, героя серии ***Broken Sword*** от той же команды.





СТРЕЛЕЦКИЙ ПОЛК

Игровая общественность удивляется новой игре ***Jagged Alliance***. По жанру она похожа на Turn-Based Strategy а-ля ***UFO: Enemy Unknown***. Действие происходит на выдуманном острове Метавира, куда вам надо доставить отряд наемников, экипировать его и зачистить все секторы с конечной целью завалить главного гада. Остров важен тем, что только на нем растут деревья, из листьев которого делают лекарство от рака. Поэтому-то главный гад за него так и трясется. Игра дала начало серии от компании **Sir-Tech**, до того занимавшейся лишь успешным ролевым сериалом ***Wizardry***.

НА СТАРЫЕ ДРОЖЖИ

5 ЛЕТ НАЗАД



Война между орками и людьми в игре ***WarCraft II: Tides of Darkness*** показала себя в мультиплеере с наилучшей стороны. Но все возможности этой великолепной стратегии были ограничены режимами, позволяющими играть либо по модему, либо с помощью локального соединения. В конце сентября 1999-го свет увидела обновленная версия вышеупомянутого интерактивного мочилова между зелеными и нашими. Она заточена специально под интернет-сервис **Battle.Net**, который в свою очередь принадлежит создателю игры – компании **Blizzard**. В коробку с длинным, но понятным названием ***WarCraft II Battle.Net Edition*** вошла сама игра, пропатченная до последней версии и улучшенная для работы с последними версиями Windows, а также многочисленные дополнения и новые карты. Для игры на Battle.Net требуется ключ, поставляемый исключительно с официальным релизом, так что поклонникам одноглазых товарищей поиграть не удастся. При этом новая версия полностью совместима с предыдущими, так что если и не в Интернете, то в локалке поиграть уж точно получится.

КОНЕЦ ВЕСЕЛОГО ЧЕРТЕНКА



Компания **Sierra** объявила о закрытии проекта по знаменитому сериалу **Babylon 5**, а также о расформировании принадлежащей ей студии **Dynamix**. Все наработки по сериалу ***Tribes*** перешли под контроль материнской конторы. Надо заметить, что студия Dynamix известна ветеранам компьютерных игр не только как создатель Tribes и ***Earth/Star-siege***, но и в качестве разработчика огромного количества игр, популярных десять-пятнадцать лет назад. В их число входят сериалы ***The Incredible (Toons) Machine***, ***Aces*** (of the Deep, over Europe и т.д.), ***Outpost***, ***Red Baron***, а также такие знаменитые хиты, как ***MechWarrior***, ***Betrayal At Krondor***, ***Caveman Ugh-Lympics*** и ***Deathtrack***. Как и многие студии начала 80-х, Dynamix начинала с компьютеров уровня Atari, Commodore и Amiga, постепенно перемещаясь на PC. Первым проектом, прославившим компанию среди играющей общественности, стал MechWarrior – симулятор боевого робота с сильной сюжетной составляющей и ролевыми элементами.



Компания **Blizzard** несколько дней мучила поклонников фразой на главной страничке своего сайта: «Мы изменим мир». Правда, до них это уже делала **nVidia** с анонсом видеокарты **GeForce**, но зачин получился хорошим. Да-да, именно таким образом была анонсирована игра, ставшая новым стандартом стратегий в реальном времени и одной из дисциплин на **World Cyber Games 2004**. Ты правильно догадался: пять лет назад был анонсирован ***WarCraft III: Reign of Chaos***. Забавно, что первоначальной датой выхода назначили конец 2000-го года. Впрочем, трехгодичная задержка пошла игре только на пользу.

Громкий анонс опубликовала небезызвестная компания **Origin**. В нем говорится, что нас ждет ***Ultima Online 2***. В продолжении самой известной MMORPG будут использованы самые передовые трехмерные технологии, причем они будут на порядок лучше тех, что были в ***Ultima IX: Ascension***. К сожалению, никаких иных подробностей, кроме того, что переносить персонажей из UO нельзя, не поступало. Впрочем, как следует заморочив игрокам голову, через несколько лет разработки и скупых скриншотов компания выгнала **Ричарда Гэрриота** и призналась, что продолжения не будет.

Компания **Xatrix**, создатель ***Cyberia***, ***Redneck Rampage*** и ***Kingpin***, выиграла тендер на разработку продолжения игры ***Wolf-3D***, первого трехмерного шутера от **id Software**. Сегодня, как мы знаем, эта игра зовется ***Return to Castle Wolfenstein***.



СЛАДКАЯ ВАТА

Максим Каммерер

Современная индустрия медиаразвлечений представляет собой какое-то невероятное месиво. Кинофильмы, игры, книги, комиксы, телепередачи – все смешалось, спуталось и свалялось в бесформенный комок, который гигантские руки Большого Брата небольшими кусочками растворяют в теплой кока-коле и бережно отправляют в наши широко раскрытые рты. Кто-то хлебает вязкий коктейль прямо через край, кто-то тянет через трубочку. И почти никто не мучается несварением желудка.

Чтобы исключить всякий дискомфорт пищеварительной системы потребителя, питательная масса делается максимально однородной. Никаких комочков и вкраплений. Ничего такого, для усвоения чего потребовались бы хоть какие-то усилия. Иначе потребитель может почувствовать неудовольствие и отказаться от потребления. А это самый настоящий бунт. Батарейка, отключившаяся от матрицы, перестает генерировать деньги. Этого допускать никак нельзя.

Идеально подходят сиквелы и сериалы. В них можно ограничиться самым минимумом вариаций и при этом быть уверенным в успехе. Пипл схавает. Он ведь тоже не хочет иметь сомнений насчет результата. Он хочет постоянного качества. Пусть не очень высокого, но постоянного. Поэтому доверяет знакомым именам и названиям, разумно полагая, что если остался доволен один раз, то не разочаруется ни во второй, ни в двадцать второй.

Посмотрим с другой стороны. Медиарынок жесточайшим образом перенасыщен. Хорошей продукцией, плохой продукцией, вторичной, оригинальной, массовой, нишевой и черт знает еще какой. Невозможно посмотреть все фильмы, телепередачи и телешоу, прочитать все книги, поиграть во все игры. Невозможно даже иметь мнение о них обо всех, поскольку на одно только ознакомление с краткими аннотациями не хватит человеческой жизни. А плотно завязанный на вау-факторах технический прогресс неумолимо раскручивает маховики индустрии, все наращивая и наращивая производство. Парадоксально, но богатство вседоступного ассортимента лишает нас права осознанного выбора.

Единственное, что спасает массового потребителя от фрустрации – это брэнды. Из моря товаров натренированный взгляд мгновенно выхватывает знакомые имена и названия, которые становятся дороги уже одним фактом узнавания. Вы поменяете коробку Tide на две коробки обычного порошка? Вряд ли. Так брэнд, созданный из денег и маркетинга, постоянно ими подпитываемый, начинает производить деньги сам. Таким же образом в милых нашему сердцу видах искусства появляются сиквелы и сериалы. Именно так мы делаем то, что считаем своим выбором. И брэнд в этой схеме не слишком отличается от ласковых рук Большого Брата...

Однако в отличие от кока-колы, никакой кино- или, скажем, игровой брэнд нельзя продавать вечно. У всякого сериала, насколько бы бразильским он не был, есть не только начало, но и конец. Выход очевиден: чтобы выжать максимум соков, нужна экспансия в смежные области медиа. Есть популярная книга? Скорее снимем по ней фильм! Ведь фильм по книге, которая у всех на слуху, заранее находится в более выгодном положении, чем просто фильм. Есть известный фильм? Скорее сделаем по нему игру, ведь тогда при одних и тех же вложениях рекламная кампания обеспечит нам и зрителей, и игроков.

Добавим в список комиксы, телепередачи и все остальное, что попадется под



Парадоксально, но богатство вседоступного ассортимента лишает нас права осознанного выбора



■ Осторожно! Неумеренное потребление медиа-продукции может обернуться потерей человеческого облика.

руку. Направление движения по получившемуся кругу будем менять произвольно. Книга по фильму, фильм по мотивам комикса, комикс о героях из игры, игра на основе телепередачи – количество вариантов достаточно велико. Особенно, если увеличить длину пищевой цепочки хотя бы до трех звеньев. Так у нас получится, к примеру, игра по фильму на основе комикса. Вроде ***Spider-Man: The Game***.

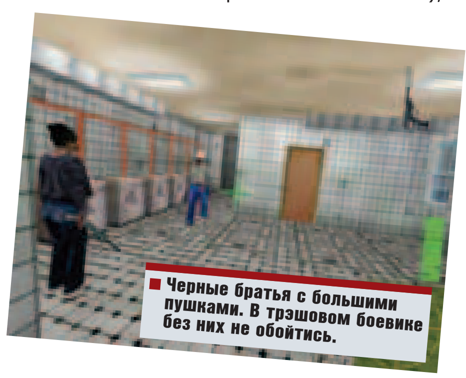
Впрочем, это все-таки экзотика. А самый распространенный и логичный вариант всем нам хорошо известен – игра по мотивам фильма. Два молодых вида искусства нисколько не стесняются родственных отношений и даже наоборот, выпячивают их сверх меры. Еще немного – и выпуск одноименной игры день в день с кинопремьерой станет для Голливуда правилом. Терзаемые комплексом младшего, интерактивные развлечения изо всех сил подражают синематографу, мечтают о запредельной кинематографичности и завидуют астрономическим кино-бюджетам.

В перспективе такое плотное взаимодействие кино и игр грозит обернуться появлением совершенно нового типа мультимедийных убер-продуктов. Вроде сборно-разборного монстра от братьев Вачовски, издательства **Atari** и студии **Shiny Entertainment**. Помните, как **«Матрица: Перезагрузка»**, **«Аниматрица»** и ***Enter The Matrix***, дополняя и поясняя друг друга, вместе сложились в единый паззл? Сложно сказать однозначно, оказался ли удачным тот смелый эксперимент (во всяком случае, игровая его составляющая заметно «просела»), однако сам факт такого симбиотического сосуществования проектов совершенно разных «форматов» переоценить невозможно.

НАШИ ВЫХОДЯТ ИЗ СУМРАКА

Все эти схемы отлажены и успешно работают на американской фабрике грез. А что у нас? До недавнего времени отечественный гейм-девелопмент вопросы производства игр по известным и дорогим лицензиям интересовал лишь с чисто теоретической точки зрения. Особняком стоят ***«Пираты Карибского моря»***, в которых по воле **«Диснея»** превратились так горячо ожидаемые ***«Корсары II»***. В остальном ситуация довольно плачевная: ***«Братья-Пилоты»*** (которые тоже особняком), ***«Брат-2»*** и ***«Бумер»***.

Но ситуация меняется. Из затяжного кризиса начинает выруливать наше коммерческое кино, осознавшее, наконец, что, несмотря на мифы о русской духовности, массы хотят того же, чего и весь остальной мир – жвачки. Простого и понятного действа, красивой картинки и спецэффектов.


■ Черные братья с большими пушками. В трэшовом боевике без них не обойтись.



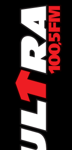
Упырей на премьеру не пускают. Охрану объекта осуществляет унитарное предприятие «Горсвет».

Уже упомянутый «Бумер» стал первой российской картиной, окупившейся в прокате. Чуть-чуть не дотянул **«Антикиллер»**. А недавно по широким экранам страны триумфально прошествовала экранизация романа Сергея Лукьяненко **«Ночной дозор»**, первый отечественный кинофильм, всерьез позиционируемый как «наш ответ Голливуду». Ответить по существу нам пока, конечно же, нечего. Но попытка хороша уже тем, что отечественные деятели попкорн-культуры поверили в возможность зарабатывать на внутреннем рынке порядочные деньги. Считая беспрецедентную рекламную кампанию, в «Ночной дозор» вложили больше 4-х миллионов долларов, и меньше чем за неделю бюджет отбился два раза. А за 18 дней проката московские маги, оборотни, вампиры-лагутенки, блестящие ведьмы и маленькие мальчики с большими задатками собрали более 12 миллионов долларов. По этому показателю фильм клипмейкера Тимура Бекмамбетова давно обошел всяких «Гаррипоттеров» и вплотную приблизился к рекордсмену, третьей части **«Властелина колец»** Питера Джексона.
То есть, без привлечения западных капиталов (в том числе интеллектуальных) в России оказалось возможным произвести продукт, который продается ничуть не хуже импортных аналогов. И будет продаваться еще долго: в феврале выходит вторая серия «Дозора», третья – в конце 2005 года. Плюс DVD, плюс богатые бонусами специальные «коллекционные» издания.
Но вернемся к нашей любимой индустрии. Она отреагировала на оглушительный коммерческий успех киноленты многочисленными запросами на лицензирование. И, как заявил Лукьяненко на одной онлайновой пресс-конференции, предварительная договоренность уже достигнута. Да не одна. Планов – громадье: целых четыре проекта разом, включая игру для сотовых телефонов и глобальную многопользовательскую игру (да-да, вы не ослышались, глобальную многопользовательскую). Подробности только-только начинают просачиваться, но уже известно, что счастливым обладателем лицензии на «Дозоры» стала компания **«Новый Диск»**. Она же купила **«Лабиринт Отражений»**, а кому-то еще достались **«Линия Грез»** и **«Императоры Иллюзий»** (по ним тоже, кстати, делают MMORPG). Кинематографисты же совсем сорвались с цепи и лицензировали сразу полтора десятка произведений счастливого фантаста.
Еще одна иллюстрация «дозорного» безумия – скорое открытие почтового домена inoi.ru. Почта для Иных. Короче, ажиотаж – нетипичный даже для мировой практики. Такой не снился ни доктору Дж.Р.Р., ни миссис Дж. Между тем, вовремя успели подсуетиться производители настольных игровых систем. Издательство **«Астрель»** выпускает основанную на «Ночном дозоре» настольную карточную игру. Набор персонажей и разыгрываемых ситуаций взят из книжки, но в оформлении активно использованы кадры из фильма. Релиз – в августе.
В общем, процесс пошел, и его уже не остановить. Готовьте кошельки.

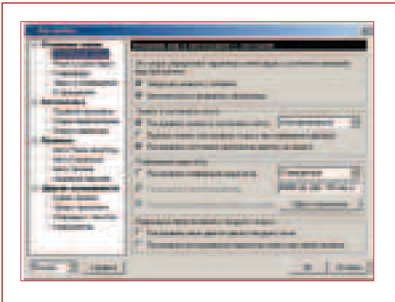
Конечно, на тему качества игр по мотивам фильмов и книг (как и наоборот) мнения могут быть самые разные. Однако, если уж появление подобной продукции неизбежно, то при прочих равных лучше мы отнесем наши деньги своим, отечественным литераторам, кинематографистам и гейм-девелоперам. Так ведь?

В общем, процесс пошел, и его уже не остановить. Готовьте кошельки


«Кока-кола» как сакральный символ. Мадонна со всеми своими младенцами нервно курит в сторонке...

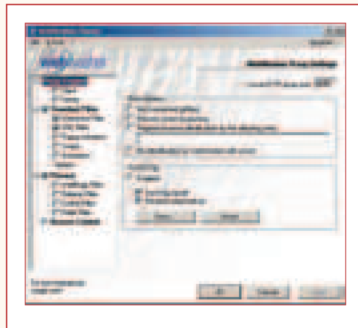


TM RADIO ULTRA



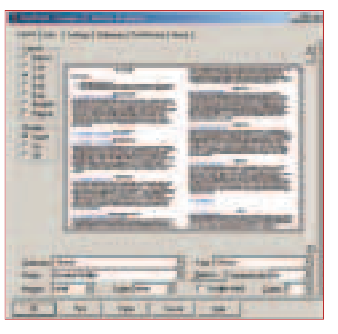
Keyboard Ninja 2.06

Странное дело, почему так много народа знает о ***Punto Switcher***, но так мало слышало о программе ***Keyboard Ninja?*** Ведь ей подвластны все те же трюки, а также многое другое. Помимо основных действий по виртуозному переключению раскладок, автоматику которых можно «подкрутить» собственными правилами, заодно пристроив автокоррекцию и автозамену, он может работать буфером обмена, запускать программы и даже калькулятором служить. А чтобы не обламывать тебе ввод паролей, Ниндзя умеет записывать к малознакомым комбинациям букв специальные сигнатуры, по которым затем их и опознает. И самое главное – за все время работы он ошибся только пару раз. Ниндзя, все-таки.



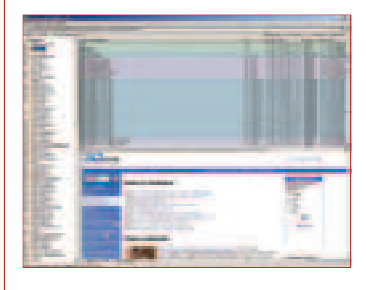
WebWasher 3.3

Мир изменился. Казалось бы, только вчера знакомый вид из окна Internet Explorer'а был полон рекламы, а сегодня я просто не узнал свой любимый сайт – на месте баннеров остались лишь краткие сообщения [AD], напоминающие о том, что «здесь была реклама». Назойливый flash, всплывающие окна – я уже и забыл, что это такое. Скажешь, такого не бывает? А вот и нет – бывает. Для этого всего лишь надо установить программу ***Web-Washer***. Конечно, не на всех сайтах процесс происходит гладко, но и уже созданное можно считать большой удачей. По крайней мере, результат ты точно оценишь. Да, вполне возможно, что к работе с «чистым» интернетом привыкать тебе придется долго, но что поделать?



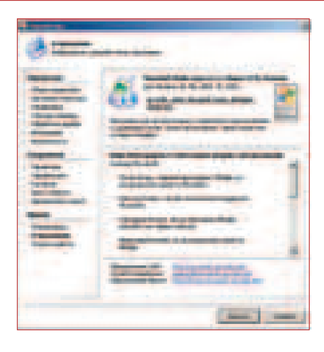
FinePrint 2000 4.77

Нужно распечатать несколько файлов, а бумаги осталось всего два листа? Или заканчивается картридж, а завтра сдавать очередной реферат? Не беда, ведь можно отпечатать текст более экономно – уменьшив шрифт и разместив по нескольку страниц на листе. Но тут ты резонно возразишь, что **Windows** такого делать не умеет. Ну да, не умеет. А ***FinePrint 2000*** тебе на что? Он поможет тебе проставить поля, быстро сделать красивую формочку, нанести на печатаемый текст водяные знаки, забросить на печать десяток файлов и идти пить чай. Небольшой минус, серьезно обламывавший потенциальных юзеров программы в прошлом, – программа работает только под **Windows NT**, **2000** и **XP**.



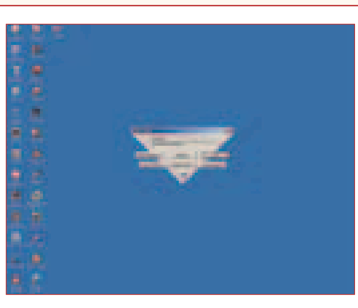
Internet Cache Explorer 2.60

Как часто тебе приходилось лезть в интернет лишь только по той причине, что заботливо сохраненная на жесткий диск страница с важной для тебя информацией сохранилась неправильно, не вся или просто не захотела открываться? Теперь тебе придется делать это намного реже. Специально для таких случаев наши славные отечественные разработчики сделали программу ***Internet Cache Explorer***, которая способна перелопатить весь многомегабайтный кэш Internet Explorer любой версии и извлечь информацию обо всех посещенных сайтах. Да, ее возможности не безграничны, но помощь приходит примерно в 75 процентах случаев. Конечно, если ты не успел этот самый кэш обнулить.



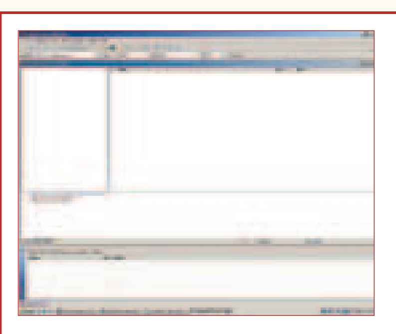
MuxaSoft Dialer 4.1

Наверное, многие из наших читателей, которые до сих пор пользуются модемом, помнят программу для дозвона под названием ***MuxaSoft Dialer***. Сейчас, в эпоху **Windows XP**, она незаслуженно забыта – но лишь только по той причине, что ее оригинальная версия работала под операционными системами семейства **Windows 95/98**, обходя вниманием семейство **Windows NT** – **2000** и **XP**. Однако все это время автор не сидел без дела, он, не покладая рук, работал над новой версией этой столь любимой народом программки – специально под новые операционные системы. У нее есть только одно «но» – импортировать список телефонов из предыдущей версии у тебя не выйдет, даже не пытайся.



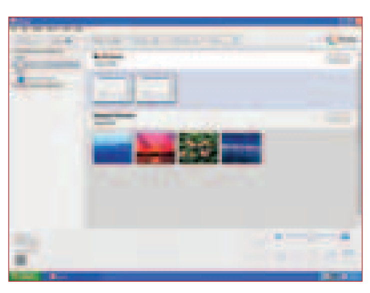
CoodClip 2.10

Куда попадают цитаты, ссылки, пароли, номера ICQ, картинки и другая информация, скопированная в кэш посредством CTRL-C и ставшая после этого ненужной? Правильно, в никуда. Ты, естественно, не задумываешься об этом до того, как важная информация, например, чей-либо номер телефона, переданный тебе по аське, «только что был тут, да вот что-то запропал». Для таких случаев есть программа ***CoodClip***, которая заводит в стек все, что попадает в кэш, причем размер стека зависит только от твоих потребностей. А уже потом, если тебя вдруг осенит, что «по идее, надо было бы это сохранить», всю информацию можно просмотреть в любом удобном тебе виде, включая html.



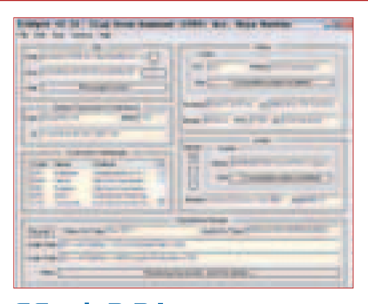
SmartFTP 1.0

Среди обширного набора программ для полноценной работы в интернете всегда необходим какой-либо FTP-клиент. Их существует великое множество, но чтобы найти тот самый, который устроит тебя на все сто процентов, придется перелопатить не один десяток. Хочешь попробовать ***SmartFTP***? Сейчас я перечислю тебе все плюсы этой программы: огромный встроенный набор ftp-команд, удобный интерфейс с собственной системой закладок, опция резервного копирования, поддержка IP-протокола шестой версии и работа по стандарту FXP, что позволяет делать прямое копирование данных с одного ftp-сервера на другой, минуя компьютер пользователя. Вдруг именно в этой программе ты найдешь то, что нужно?



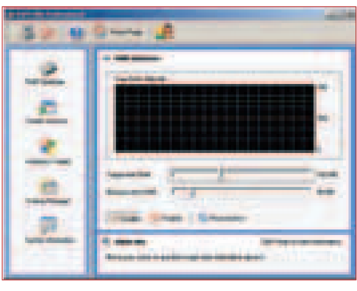
Picasa 1.6

Эта программа призвана навести порядок в хаосе твоих цифровых фотографий. Вот если бы ты вместо цифры до сих пор пользовался пленкой и хотел бы перед печатью ее предварительно просмотреть, то такая операция называлась бы «превью» или «контактная печать», которая обошлась бы в некоторую сумму денег. А так – получите, распишитесь и все совершенно бесплатно. Подсоединил камеру, запустил программу и наблюдай, как она находит твои фотки и организует тебе тематические превью. А после этого – и по папочкам на винчестер раскладывает. Плюс, естественно, присутствует встроенный редактор. Кстати, программисты при виде ***Picasa*** почему-то сильно удивляются, насколько лаконично она выглядит.



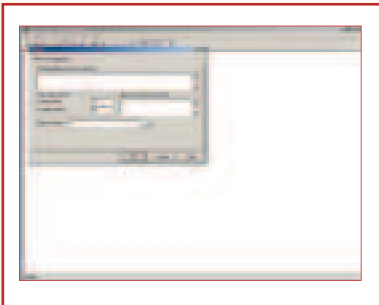
GSpot 2.21

Часто ли ты сталкивался с такой ситуацией, что видео файл у тебя есть, а то, чем его смотреть, нет? Или, скажем, когда ***Windows Media Player*** выдает только звук в аккомпанемент к черному экрану и пишет об ошибке загрузки кодеков? До этого момента тебя, возможно, спасала либо интуиция, либо скудная информация, выдаваемая в закладочках свойств файла. Но ведь каким бы ни был кодек, где-то внутри файла о нем есть информация, и ее нужно просто оттуда извлечь. А эта задача как раз для программы ***GSpot***. Все, что ей нужно – указать, какой файл мучать, а уж за ней не заржавеет. Если информация там есть, то ты ее получишь в полном объеме, включая битрейты и названия совместимых кодеков.



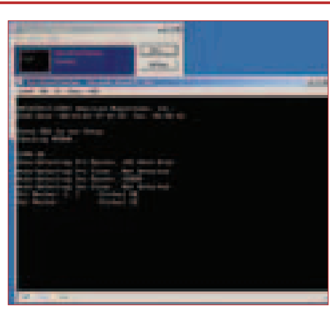
RAM Idle Pro 3.6

Память – это такая вещь, которую нужно постоянно освежать, если она находится у тебя в голове, и оптимизировать, если она стоит в твоем компьютере. ***RAM Idle Pro*** – как раз для второго случая. Как тебе уже, наверное, понятно из названия, это серьезно улучшенная (или, как обычно говорят в таких случаях, профессиональная) версия программы ***RAM Idle***, которая умеет намного больше своей младшей «сестры». Она построена на улучшенном и обновленном «движке» и включает в себя несколько дополнительных полезных программ – утилиту для запуска приложений с различными установками по памяти, оптимизатор кэша **Windows** и программку по настройке списком автозапуска.



DISCo Pump 3.1

DISCo Pump, или как ее у нас называют «Диско-качалка», принадлежит к разряду программ для закачки практически всего содержимого сайта из интернета на твой жесткий диск. Достаточно указать имя сайта и то, что именно мы с него качаем – графику, видео, аудио или программы, и пошло-поехало. Программа работает одинаково хорошо как с сетевым интернетом, так и с диалапом. Можно настроить список задач, исполняемых после завершения скачивания файлов. Все, что скачивается, при желании можно тут же просмотреть, а если это страница html, то и кодировку нужную выбрать. Ну, а если злобные админы не пускают в свой огород твою «Диско-качалку», то можно и за прокси-сервером спрятаться.



Microsoft Virtual PC 2004

Первым делом, постарайся преодолеть свое предубеждение к продукции столь всенародно любимой компании – **Microsoft** здесь выступает лишь в роли издателя, а разработчиком значится компания **Connectix**. Эта программка создает виртуальный компьютер, на который можно поставить вторую операционку – скажем, для того, чтобы посмотреть на **Linux**, не снося уже ставшую привычной **Windows**. Или для того, чтобы запустить старые игры, требующие «в чистом виде» Pentium 66 и DOS 3.0. По отношению к «материнскому», виртуальный компьютер реален практически на сто процентов – у него даже биос свой есть, а связь машин осуществляется по сети, через виртуальный сетевой адаптер.

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.

НАДЕРИ ИМ POP'Ы

Перед каждым любителем Интернет-общения, Интернет-брожения и Интернет-переписки рано или поздно встает вопрос: как ускорить и сделать максимально удобной работу с электронной почтой? WWW-интерфейс сервера мил тому, кто получает в день три письма, да и те от спамеров. А завсегдатай Сети пользуется почтовым клиентом – программой, которая по протоколу POP3 забирает письма с сервера.



Текст: Михаил Шахов

Немалая часть пользователей, особенно начинающих, вместо почтовых программ пользуется web-интерфейсами сервисов электронной почты, с трудом и скрипом отправляя плохо оформленные, некрасивые и неудобные в обращении письма по всему свету. Это печально, но это факт. Возможно, причина здесь в том, что встроенная в Windows почтовая программа ***Microsoft Outlook Express*** работает плоховато, да к тому же весьма уязвима перед почтовыми вирусами и время от времени теряет архивы сообщений. Альтернативные почтовые клиенты решают упомянутые проблемы, каждый – по-своему.

THE BAT!

ТИП ПРОГРАММЫ	почтовый клиент
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Ritlabs
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	Shareware, $20, для студентов $15
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	http://www.ritlabs.com/ru/

The BAT! – это одна из лучших программ-клиентов электронной почты. Многие считают, что The BAT! – попросту лучший клиент на свете, и точка. Или даже восклицательный знак, которым заканчивается название программы. Написанная в 1997-м группой молдавских программистов, она стала весьма популярной среди профессионалов уже к 1998-му году. Сегодня эта группа пользователей вообще крайне редко выбирает какой-либо другой продукт.

The BAT! обеспечивает быстроту и эффективность всей твоей переписки и обладает рядом возможностей, делающих работу с электронной почтой проще и удобнее.

Для обработки писем в The BAT! применяется встроенный сортировщик сообщений. Он позволяет автоматически, без твоего участия, создавать письма с ответами, запускать приложения, извлекать из писем присоединенные к ним файлы и так далее. Можно даже настроить программу так, чтобы все письма от системного администратора твоей сети она не только складывала в отдельную папку, но и запускала после их прихода антивирус на обновление: сисадмин без повода не напишет, верно?

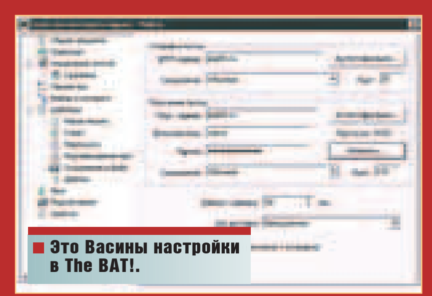
А еще программа позволяет создавать шаблоны писем. Любой ящик, папка или адресат могут иметь собственный шаблон для нового письма, ответа или пересылки: можно сделать так, чтобы в письма, которые ты пишешь своей маме, автоматически вставлялось приветствие «Привет, мам! Как твои дела?» и прощание «Целую, пока, передай привет папе!», а в письмах начальнику в качестве приветствия стояло «Здравствуйте, глубокоуважаемый Иван Люциферович!», а заканчивались они фразой «Засим прощаюсь, искренне и всенепременно ваш, верный сотрудник Семен Семенович Горбунков». Применение шаблонов позволяет существенно ускорить подготовку почты.

The Bat! обладает встроенной защитой от вирусов; она всегда предупредит тебя об опасности перед открытием подозрительных прикрепленных файлов. Кроме того, в отличие от других почтовых программ, The Bat! никогда не запускает скрипты автоматически. Поэтому эпидемия iLoveLetter и Norwag совершенно не коснулась пользователей The BAT! – ей такие вирусы побоку.

Наконец, самое вкусное. В последние версии The BAT! входит написанная Алексеем Виноградовым автоматическая программа для фильтрации спама по методу Байеса (**BayesIT!**). Эта самообучающаяся программа действительно работает, и через пару месяцев после установки отлично фильтрует до 90% нежелательных сообщений от разного рода «Центров Американского Английского» и «Грузчиков с выездом на дом». Нужно только не забывать каждый раз, получив спамовое письмо, из меню Специальное в окне просмотра выбирать пункт Пометить как спам – это нужно для создания базы данных признаков спам-писем.

ВПЕРВЫЕ ЗАМУЖЕМ

Тебе раньше не доводилось устанавливать на свой компьютер даже завалящий почтовый клиент? Мы расскажем тебе о том, как это сделать. Чтобы заставить работать клиент электронной почты, тебе нужно знать три вещи: адрес сервера, на котором открыт твой почтовый ящик, имя пользователя, для которого он открыт, и пароль.

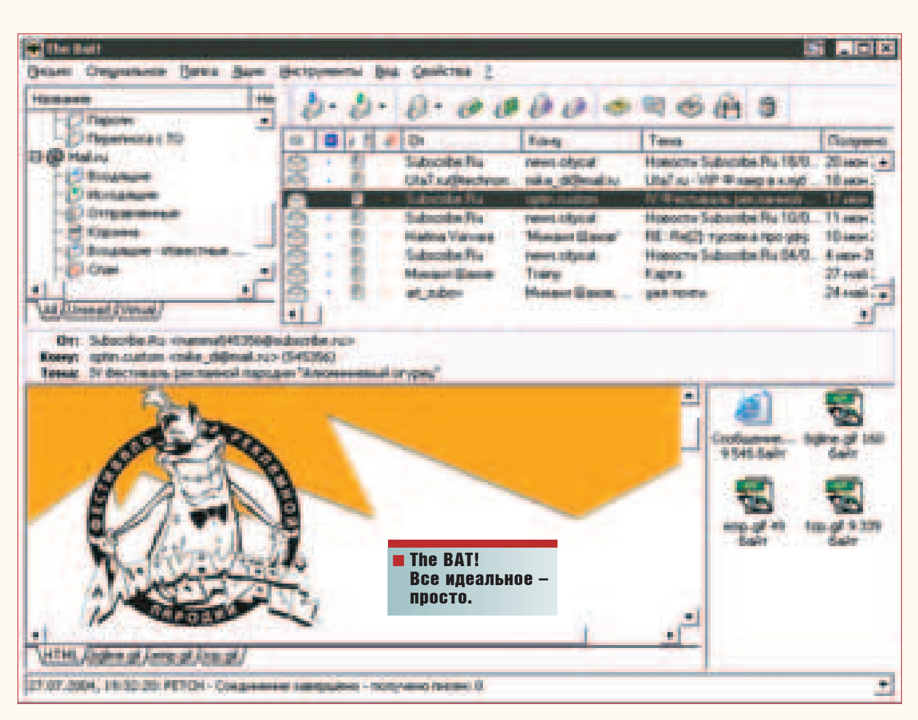


Это Васины настройки в The BAT!.

Имя почтового сервера ты легко можешь выяснить, взглянув на собственный адрес электронной почты: все, что находится справа от символа собаки (@), и есть оно самое. Так, взглянув на свой email vasya@pupkin.ru, Вася Пупкин понимает, что pupkin.ru – это имя его почтового сервера. В процессе настройки почтового клиента это значение будет указываться в полях Incoming mail server и Outgoing mail server.

Имя доступа к почтовому ящику – это то самое имя, которое идет в твоем адресе электронной почты слева от символа собаки (@). Скажем, имя доступа к почтовому ящику для нашего друга Василия – именно vasya, и это имя он будет вписывать в поле User при настройке почтовой программы.

Пароль доступа к почтовому ящику – дело серьезное, но геймеру по своей природе весьма понятное. Пароль нужно запомнить и никому не выдавать – только забить в поле Password при настройке почтовой программы.


The BAT! Все идеальное – просто.

MOZILLA THUNDERBIRD

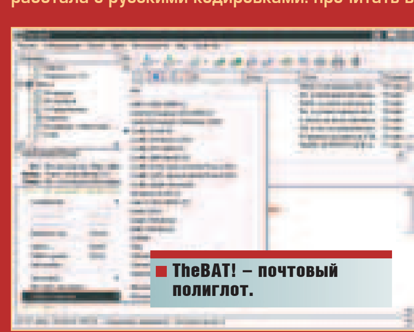
ТИП ПРОГРАММЫ	
почтовый клиент	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Mozilla.org	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Freeware, GPL	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.mozilla.ru	

Mozilla Thunderbird – это почтовый клиент, входящий в пакет ***Mozilla*** (об этом бесплатном браузере мы говорили в одном из прошлых выпусков SOFTТемы). Thunderbird очень функционален. Многие организации, в достаточной степени уважающие закон, чтобы не использовать ворованного программного обеспечения, слишком заботящиеся о конфиденциальности, чтобы доверять почту Microsoft Outlook, и слишком жадные, чтобы платить за The BAT!, используют Thunderbird в качестве корпоративного почтового клиента. Программа сочетает в себе удобный, интуитивно понятный интерфейс классического почтового клиента, относительно успешную поддержку национальных кодировок, включая русские, и возможности автоматизированной обработки (фильтрации) сообщений – пусть и не такие мощные, как у The BAT!. И, напомним еще раз, все вышеперечисленное – абсолютно без-воз-мезд-но.

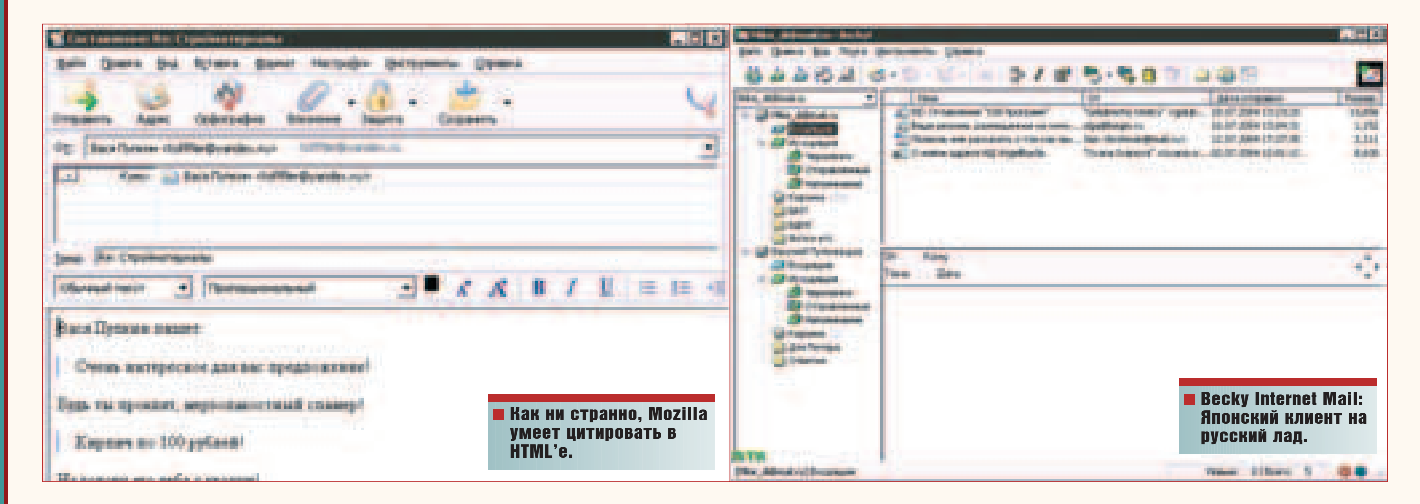
Все, что должен уметь делать почтовый клиент, Mozilla Thunderbird делать умеет. Получать и отправлять почту и сортировать ее; показывать в списке прочитанные письма, отложенную почту или только сообщения, отмеченные как особо важные; прятаться в область уведомлений и оттуда проверять почту через заданные

КОММУНИКАТИВНЫЕ НАВЫКИ

Правильная работа с кодировками традиционно очень актуальна для русскоязычного пользователя. Достаточно сказать, что замечательная, удобная и очень популярная на Западе программа ***Eudora Mail*** утратила в России свою популярность именно потому, что отвратительно работала с русскими кодировками: прочитать в ней письмо, пришедшее в *KOI-8*, без плясок с бубном было невозможно.


TheBAT! – почтовый полиглот.

Из перечисленных клиентов только ***The Bat!*** корректно работает с любыми кодировками, включая русские и восточноевропейские, нормальные и получившиеся в результате двойного перекодирования почтовым сервером. ***Becky Internet Mail*** всем другим кодировкам предпочитает KOI-8, и какой-нибудь глюк на сервере поставит ее в такое положение, о котором в приличном обществе не говорят. ***Mozilla*** несложные проблемы с кодировкой не смутят, но на уровне Nightmare от него чудес ждать не приходится. Что же касается ***IncrediMail***, то эта программа понимает только *Windows-1251*. В общем, если ты хочешь работать с русским языком без проблем, то The BAT! – правильный выбор. Один только список кодировок, которые поддерживает The BAT! (смотри на рисунке), многое говорит о ее дружелюбности по отношению к пользователям всего мира.


Как ни странно, Mozilla умеет цитировать в HTML'е.

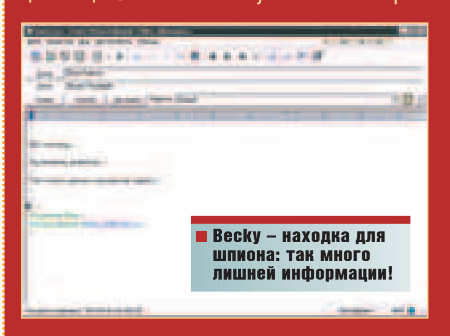
Becky Internet Mail: Японский клиент на русский лад.

промежутки времени... Приятно удивляют неплохие возможности Thunderbird в области форматирования при ответе на сообщения с цитированием (смотри на рисунке).
Как известно, программам, работающим с HTML-письмами, совершенно не свойственно умение правильно форматировать текст при цитировании. Особенно страшно цитирует сообщения при ответе Microsoft Outlook – просто ужас. А вот Thunderbird с этим вполне справляется.
Помимо всего перечисленного, редактор этого почтового клиента имеет встроенный словарь для проверки русской орфографии. Чтобы включить его, тебе придется указать словарь после первого нажатия кнопки Орфография в окне редактирования сообщения. На экране появится окно настроек проверки правописания; там, в поле Язык, тебе нужно будет выбрать русский словарь (он присутствует в списке под именем ru_RU). При следующем запуске проверки орфографии словарь будет подключен, а программа начнет искать ошибки.
Еще одна приятная особенность Mozilla Thunderbird – возможность фильтрации спама. Со временем он становится настоящей бедой человека, ежедневно получающего значительный объем электронной корреспонденции: доля нежелательной рекламы в общем числе писем может достигать 80%. Если ты получаешь хотя бы 20 электронных писем в день, спам становится для тебя стрессообразующим фактором – не хуже назойливых варваров в старой доброй *Civilization*.
Thunderbird, как и прочие почтовые клиенты, пытается по мере сил решить эту проблему. Для этого программа накапливает базу слов, часто встречающихся в рекламных письмах. Чтобы сообщить программе, что какое-то письмо – спам, надо установить курсор на заголовок и щелкнуть кнопку Реклама на панели инструментов. Сообщения, помеченные как рекламные, в списке выделяются изображением мусорной корзины. После того как программа накопит достаточную для работы базу «мусорных» писем, нужно включить фильтрацию мусора и забыть о большей части спама.


Такие навороченные письма делает IncrediMail.

ЧТО БЫ ПОДКРУТИТЬ ЯПОНЦУ?

Кое-что о настройке *Becky Internet Mail* рассказать нужно обязательно. Почти каждого нормального человека раздражают отчетливо видные на приведенном рисунке символы конца абзаца. Эти символы по умолчанию отображающиеся встроенным редактором *Becky Mail* – ведь программа-то рассчитана на программистов, для которых лишние закорючки на экране только в удовольствие...
Чтобы отключить отображение ненужных простому смертному символов, нужно вызвать закладку Редактор многостраничного диалога настроек клиента (Инструменты > Общие настройки > Редактор), а затем во фрейме Показывать снять галочки напротив пунктов Tab и CRLF и Линию курсора. Здесь же можно настроить внешние редакторы сообщений электронной почты, указать время автоматического сохранения для длинных писем, задать параметры переноса строк при автоматическом форматировании абзацев... Вообще, если хорошенько покопаться в диалоге, можно найти в нем даже флажок Я просто люблю Becky!. Что включает эта опция помимо настроения – неизвестно.


Becky – находка для шпиона: так много лишней информации!

BECKY INTERNET MAIL

ТИП ПРОГРАММЫ
почтовый клиент
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
RimArts, INC
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.rimarts.co.jp

Becky Internet Mail – компактный и стабильный клиент электронной почты, созданный японскими программистами и локализованный благодарными пользователями из России. Программа отличается от конкурирующих продуктов богатством настроек и ориентированностью на пользователя-технаря: с первого же взгляда на интерфейс становится ясно, для кого предназначены все эти возможности контроля и богатства настроек.
Инсталляционный пакет программы занимает чуть больше 2 Мб – **Becky Mail** отлично подходит тем, кто хочет установить почтовый клиент на флешку и всегда иметь свою почту под рукой. Еще одна особенность, направленная на облегчение этого же применения, – возможность при установке указать, где клиент будет хранить свои настройки и базу данных с письмами. Если в качестве папки для настроек указать какой-нибудь сменный носитель, можно будет переносить с места на место только базу данных, которая без проблем для пользователя будет подключаться на разных компьютерах. Естественно, сам клиент в таком случае должен быть установлен только на жестких дисках машин, чтобы не занимать место на сменных носителях.

INCEDIMAIL

ТИП ПРОГРАММЫ	почтовый клиент
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	IncrediMail, LTD
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	Shareware, $39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	http://www.incredimail.com

IncrediMail – это современная почтовая программа, в которой эта самая современность доведена практически до абсурда. Создается впечатление, что разработчики данной программы хотели заставить компьютер работать на всю катушку и превратить скучный процесс работы с почтой в трехмерную игру. Из-за этого IncrediMail занимает при работе немало ресурсов компьютера. Пожалуй, на системах попроще она не будет работать вовсе – зато мощные геймерские компьютеры примут IncrediMail как родную.

Интерфейс этого почтового клиента не позволит заскучать никому: здесь и трехмерные эффекты при открытии окон, и анимированные персонажи, сообщающие о приходе новой почты, и небывалые возможности по созданию веселых и переливающихся писем... В общем, IncrediMail – почтовый клиент для «человека играющего». Ниша на рынке существовала, и теперь она занята. Аллилуйя!

IncrediMail умеет делать много разных, подчас неожиданных вещей. Например, вставлять в электронные сообщения написанную «от руки» подпись отправителя. Ты можешь нарисовать свою подпись самостоятельно; окно для ее редактирования откроется при попытке написать первое же электронное письмо.

Американцы (вне всякого сомнения, именно на них в первую очередь ориентирована данная программа) намного лучше относятся к любым сообщениям, если они подписаны отправителем. Возможно, именно поэтому возможность добавления рукописной подписи к письмам и была встроена в программу.

Надо сказать, в оригинальных возможностях по части оформления писем с IncrediMail не сравнится ни один почтовый клиент. Едва ли найдется другая программа, предоставляющая такие широкие возможности украшательства почтовых отправлений: IncrediMail предлагает ленивому любителю рюшечек выбрать оформление письма из более чем 40 готовых стилей.

Пожалуй, хватит на сегодня почтовых клиентов. Все программы, перечисленные в этой статье, ты найдешь на DVD и компакт-дисках; там же имеются и русификаторы к ним. Хороших писем!



№ 9 ● СЕНТЯБРЬ ● 2004

PC ИГРЫ

ЭКСКЛЮЗИВ
- ○ Материалы о DOOM 3
- ○ Видеорепортаж. E3
- ● Видеорепортаж. «Сталинград»
- ● Видеорепортаж. Flight of Fancy

Работы читателей:
- ● Видео BattleField 1942
- ● Видео FarCry
- ○ Карта к WarCraft III

ДЕМОВЕРСИИ
- ● Mashed
- ● Adventures of Sherlock Holmes
- ● Nexus: The Jupiter Incident
- ○ Shade: Wrath of Angels
- ○ Worms Forts: Under Siege!

ДОПОЛНЕНИЯ
- ● Battlefield 1942 Action Battlefield 1.150
- ○ Battlefield Vietnam Insurrection 1776 0.1 Alpha
- ○ Grand Theft Auto: Vice City 1970 Volkswagen Bug GTA VC Modpack 3.0 GTA MOD Installer Клиент для игры на GTA.ru
- ● Kingpin: Life of Crime Kingpin: Final Crime
- ● TrackMania TrackMania Power Up Exp-on
- ● Unreal Tournament 2004 Muralis 1.05

SHAREWARE
- ○ NingPo MahJong Deluxe
- ○ Atomica Deluxe
- ○ BreakQuest
- ○ Counter-Strike 2D
- ○ Docker Sokoban
- ○ Dr. Blobs Organism
- ○ Gunbound
- ○ PacBomber
- ○ Scorched 3D
- ○ Sea War: The Battles 2

SOFTБЛОК
- ○ The Bat!
- ○ BECKY INTERNET MAIL
- ○ INCEDIMAIL
- ○ MOZILLA THUNDERBIRD
- ○ Panda Antivirus
- ○ Adobe Reader 6.0
- ○ DivX 5.2
- ○ DOSBox 6.1
- ○ Total Commander 6.03a
- ○ ICQ 4 Lite Edition with Xtraz
- ○ Light Alloy 2.4
- ○ QuickTime
- ○ RealPlayer 10
- ○ Winamp 5.04
- ○ WinRAR 3.40 beta 4
- ○ CoodClip 2.10
- ○ DISCo Pump 3.1
- ○ FinePrint 2000 4.77
- ○ GSpot 2.21
- ○ Internet Cache Explorer 2.60
- ○ Keyboard Ninja 2.06
- ○ Microsoft Virtual PC 2004
- ○ MuxaSoft Dialer 4.1
- ○ Picasa 1.6
- ○ RAM Idle Pro 3.6
- ○ SmartFTP 1.0
- ○ WebWasher 3.3

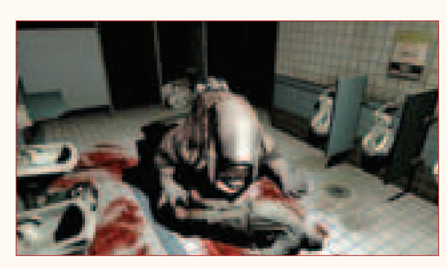
ВИДЕО
- ● Brothers in Arms
- ○ DOOM 3
- ● Face of mankind
- ○ FIFA Soccer 2005
- ○ Need for Speed Underground 2
- ● Pacific Storm
- ● Pirates of the Burning Sea
- ○ Rome: Total War
- ● Cross Racing Championship
- ○ ShellShock: Nam 67
- ○ Silent Hill 4: The Room
- ○ S.T.A.L.K.E.R.: SoC
- ○ Star Wars: KOTOR 2
- ● Star Wars: Republic Commando
- ○ Conflict: Vietnam
- ● Xpand Rally

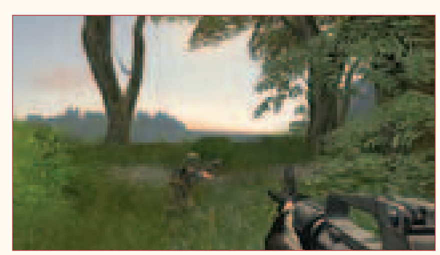
ПАТЧИ
- ○ Ил-2: Забытые Сражения
- ○ Операция SS: Часовые
- ○ Joint Operations 1.2.0.6

А ТАКЖЕ
- ○ Календарь от «PC ИГР»
- ○ Игровые обои
- ○ Просто красивые обои
- ○ Плагины к WinAmp
- ○ Шкурки к WinAmp

○ *на CD и DVD*
● *только на DVD*

ЭКСКЛЮЗИВ







- ○ Видеорепортаж. E3
- ● Видеорепортаж. «Сталинград»
- ● Видеорепортаж. Flight of Fancy
- ○ Материалы о DOOM 3

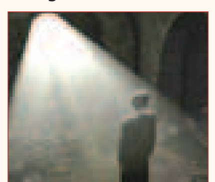
Работы читателей
- ● Видео BattleField 1942
- ● Видео FarCry
- ○ Карта к WarCraft III

ДЕМОВЕРСИИ



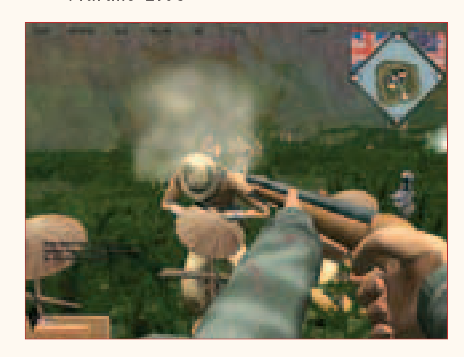
- ● Mashed
- ● Adventures of Sherlock Holmes
- ● Nexus: The Jupiter Incident
- ○ Shade: Wrath of Angels
- ○ Worms Forts: Under Siege!



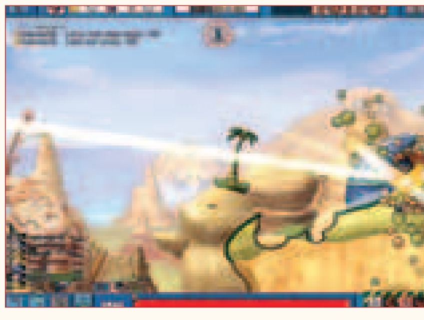


ДОПОЛНЕНИЯ

● Battlefield 1942
  Action Battlefield 1.150
○ Battlefield Vietnam
  Insurrection 1776 0.1 Alpha
○ Grand Theft Auto: Vice City
  1970 Volkswagen Bug
  GTA VC Modpack 3.0
  GTA MOD Installer
  Клиент для игры на GTA.ru
● Kingpin: Life of Crime
  Kingpin: Final Crime
● TrackMania
  TrackMania Power Up Exp-on
● Unreal Tournament 2004
  Muralis 1.05



SHAREWARE

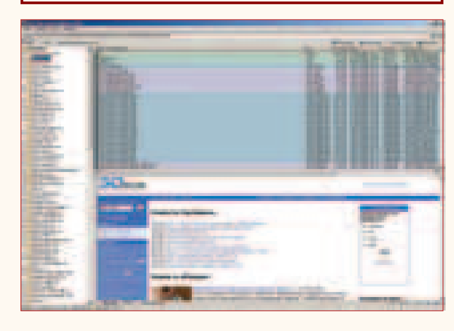


○ NingPo MahJong Deluxe
○ Atomica Deluxe
○ BreakQuest
○ Counter-Strike 2D
○ Docker Sokoban
○ Dr. Blobs Organism
○ Gunbound
○ PacBomber
○ Scorched 3D
○ Sea War:
  The Battles 2





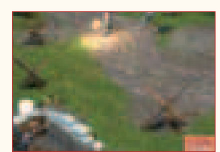
SOFTБЛОК

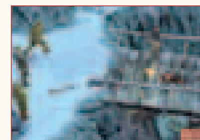


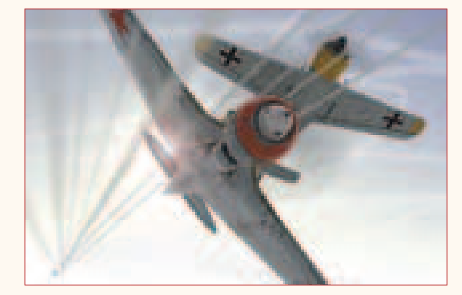
○ The Bat!
○ BECKY INTERNET MAIL
○ INCEDIMAIL
○ MOZILLA THUNDERBIRD
○ Panda Antivirus
○ Adobe Reader 6.0
○ DivX 5.2
○ DOSBox 6.1
○ Total Commander 6.03a
○ ICQ 4 Lite Edition with Xtraz
○ Light Alloy 2.4
○ QuickTime
○ RealPlayer 10
○ Winamp 5.04
○ WinRAR 3.40 beta 4
○ CoodClip 2.10
○ DISCo Pump 3.1
○ FinePrint 2000 4.77
○ GSpot 2.21
○ Internet Cache Explorer 2.60
○ Keyboard Ninja 2.06
○ Microsoft Virtual PC 2004
○ MuxaSoft Dialer 4.1
○ Picasa 1.6
○ RAM Idle Pro 3.6
○ SmartFTP 1.0
○ WebWasher 3.3

ПАТЧИ

○ Ил-2: Забытые
  Сражения
○ Операция SS:
  Часовые
○ Joint Operations
  1.2.0.6



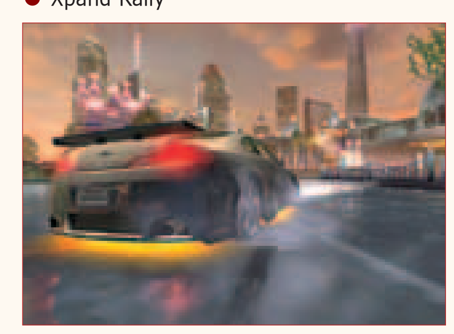




ВИДЕО

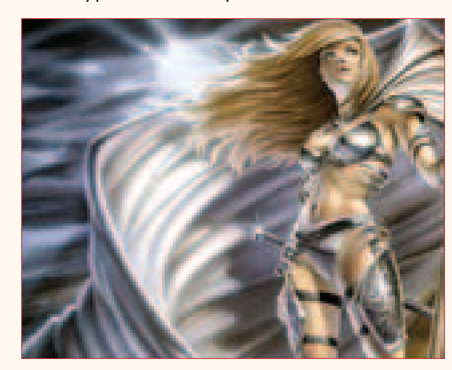


● Brothers in Arms
○ DOOM 3
● Face of mankind
○ FIFA Soccer 2005
○ Need for Speed
  Underground 2
● Pacific Storm
● Pirates of the Burning Sea
○ Rome: Total War
● Cross Racing Championship
○ ShellShock: Nam 67
○ Silent Hill 4: The Room
○ S.T.A.L.K.E.R.: SoC
○ Star Wars:
  KOTOR 2
● Star Wars:
  Republic Commando
○ Conflict: Vietnam
● Xpand Rally



А ТАКЖЕ

○ Календарь от «PC ИГР»
○ Игровые обои
○ Просто красивые обои
○ Плагины к WinAmp
○ Шкурки к WinAmp



ПИСЬМА ЛИЧНО НА ПОЧТУ НЕСИ, ЧИТАЕМ ВСЕ ДО ПОСЛЕДНЕЙ СТРОЧКИ

На письма отвечал Святослав Торик

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, дорогая редакция!
У меня возникла проблема. Недавно я заметил, что ваш журнал плохо сворачивается в «трубочку». Примите пожалуйста меры (или подскажите как правильно сворачивать). Заранее благодарю.

Sergey V. Luhanin

Здравствуй, Сергей. Видишь ли, в чем дело. Финская полиграфия, присутствующая на издательском рынке более двухсот лет, накладывает определенные ограничения на аэродинамические свойства бумаги. Как вы наверняка знаете, особая бумага, используемая для печати обложки, тормозит общий процесс сворачивания журнала в трубочку. В связи с этим неоднозначным явлением, практически весь объем нашего издания непригоден к использованию в качестве трубочки. Есть, правда, пара советов. Во-первых, как известно, тепло расширяет молекулы вещества. То есть, если учесть плотность финской бумаги, рассчитать необходимую температуру, то можно привести обложку в «расслабленное» состояние. Таким образом, журнал превратится в однородную бумажную массу, которую можно будет свернуть в трубочку.
Второй вариант – это избавление от тормозящих процесс элементов. Грубо говоря, тебе следует отодрать обложку и свернуть остальные листы в трубочку. Это очень просто и не требует каких-либо затрат.
Так вот, Сергей. Учитывая, как ты собираешься надругаться над нашим журналом, мы решили никакого приза тебе не выдавать. Ибо нефиг.



Вот у вас сейчас сентябрь или, на худой конец, завершающийся август. А у нас тут еще июль и неутихающая реклама «Ночного дозора». И новость о том, что «Новый Диск» приобрел лицензию на первые два «Дозора». Дальше будут делать игру. Или игры. Платформа? Неизвестно. Разработчик? Неизвестен. Вот так всегда.

Ну, здорово! Пишу вам после проведенной ночи с вашими журналами (в смысле, я их читал ночью, а не то, что вы подумали). Вообще-то раздел «Почта» я даже не заглядывал, а тут чего-то меня вставило, и я читал ВСЮ ночь журналы, читал каждую рекламу, просто все подряд. Особенно понравилось письмо Иночки (условно назовем ее так), под утро, уже убитый, я смотрел на ее фото минут десять! А дальше, дальше мир грез, мне снилась только она (нехило приглючило)! Хотелось с ней пообщаться. А ваш художник это вообще сверхчеловек! Читая письма, я заметил, что у всех читателей одни амбиции типа: эй вы, сделайте то! вот это убрать! и все в таком духе. Я же предлагаю реальную помощь! Сделайте меня внештатным работником, что-то вроде заместитель младшего дворника! А то погибаю здесь! Кстати, редактор CD\DVD похоже не справляется со своей работой! Почти на каждом диске есть маленькая, но ошибка, а иногда нет целых разделов! (кстати такая ерунда не только у меня). Короче, пишите! Я ХОЧУ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ВАШЕМ ПРОЕКТЕ! А то дома прям сталинский режим: ни тебе водки, ни женщин, ни PC! Вместо этого патефон, кефир и «Мурзилка»! Учеба достала, все время уходит туда!

Конан Кононенко

Будь здоров и ты, Варвар. То, что ты делаешь с нашими журналами по ночам, меня исключительно радует. Это я, дурак, трачу все послеобеденное время на чтение, а на самом-то деле – надо ночью журнал читать. Меня вот обычный просмотр рекламы и «Почты» ну вот совершенно не вставляет. Я эту «Почту» и без того перечитываю раз десять перед отправкой в номер, а в рекламе никакой публицистической эстетики вообще не вижу. Но вот твой вариант с ночевкой… Признаться, перспектива «вставит ночью» меня слегка пугает. Но это все детские комплексы, буду от них избавляться. Слушай, а что ты делал под утро с фотографией Инны? Нет, ты не лишнего подумай, мне просто интересно. Да и ей, думаю, тоже.
Место заместителя младшего дворника уже давно и бесповоротно забито за Эдиком, который грозится уйти на эту должность, если ему не начнут выдавать молоко за вредность. На роль старшего дворника тоже не надейся – дядя Дима Герокунст, пользуясь связями, за огромные деньги купил бронь на это место. Так что извини, приятель.
И на патефон с кефиром ты зря жалуешься. Я вот сейчас сижу, пью кофе и курю сигареты. А с каким удовольствием я засел бы в кресло-качалку с пакетом кефира в руке, поставив виниловую пластинку, скажем, группы Queen!

Здравствуйте уважаемая редакция и лично Святослав Торик (забавная фамилия)! Я решил написать вам, чтобы спасти тысячи геймеров от нависшей угрозы! ВАШЕЙ УГРОЗЫ! Вы, сами того не



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу



подозревая (или подозревая), распространяете порнографию!!! И это в игровом-то журнале. Все началось с того, что вы установили максимально низкую цену, и поэтому многие геймеры перешли на ваш журнал. Затем появилась рецензия на The Singles: Flirt Up Your Life. В 6-ом номере вышла статья про хентай, и в следующем номере на диск выложили к этой статье картинки. Но это еще ничего. Так вы же уже добрались и до E3!!! В 7-ом номере (на стр. 142) вы напечатали фотографию красавицы Рейн. Но! Повнимательнее присматриваемся к ее левой груди. И что мы там видим? А видим мы там четко выделяющийся фрагмент, в народе именуемый как «сосок»!!! И я не удивлюсь, если в ближайших номерах появятся рецензии на фильмы XXX-содержания. Геймеры, будьте бдительны!

Егор Иванов
*****@mail.ru**

Здравствуй-здравствуй, Егор с несмешной фамилией. Насчет порнографии – это ты не прав. Уже давно, очень давно все нормальные художники, рисуя левую грудь, не забывают про важный фрагмент, в народе именуемый как «сосок». И, ты будешь смеяться, но на той же E3 этих самых сосков и грудей было в десятки и даже сотни раз больше, чем в нашем журнале. К тому же, дорогой Егор, не забывай, что 90% населения еще в далеком несмышленом младенчестве вовсю тянулись к этим самым соскам. Неужели ты готов закрыть глаза на то, что кормило тебя в те далекие времена? Надо быть ближе к своему природному естеству!

И снова приветствую редакцию и лично вас, Святослав. Как я и предполагал, мое письмо было опубликовано в августовском номере, правда, с ошибкой – прошу извинения у читателей за это (там, где открывается кавычка и написано название Half-Life 2, должна быть фраза «Все жалуются на перевод в стиле «Half-Life 2, продолжение игры Half-Laif»). Но меня немного удивило другое – вы не правильно интерпретировали содержание того письма. Я себе не противоречу – not my style. «Цены лишь чуть выше пиратских» у игр, которые у нас издаются, а сотню долларов может стоить игра, которая в России не издается. Конечно, она будет стоить не сотню, а долларов семьдесят, но это уже не «чуть выше». А чтобы окончательно вас достать, задам еще один вопрос – сколько стоит лицензионная англоязычная DVD-версия столь милой моему разуму игры Silent Hill 3?

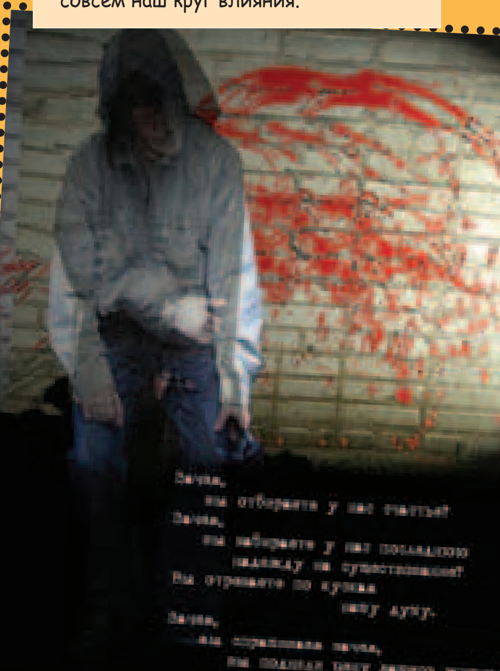
Connor


Silent Hill 3. Десять баксов за все удовольствие!!!

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

ГДЕ ДЕНЬГИ, ЗИН?
Не знаю, было что-либо похожее на форуме или нет, но вот что интересно... На сколько я помню, номере во втором кто-то усиленно бил себя пяткой в грудь и клялся всем, чем можно, что цена на журнал ДО КОНЦА ГОДА не поднимется выше 90 рублей. Ну и где она?

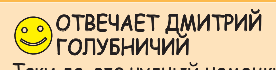
ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ
По редакционной подписке цена сохраняется. Розничные цены – не совсем наш круг влияния.



ДВА СЛОЯ, ДВА ПАДШИХ АНГЕЛА
Я слышал что журнал с 10 номера выходит с 2-х слойным ДВД. Если я подпишусь на PC игры с сентября с DVD, то потом буду получать с двухслойником?

ОТВЕЧАЕТ ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ
Да, будешь.

МУЗЫКА
Музыка в видео с E3 та, что играла с самого начала. Вроде это 2raumwohnung, а как песенка называется? plz сообщите, порадовала очень!


ОТВЕЧАЕТ ДМИТРИЙ ГОЛУБНИЧИЙ
Таки да, это чудный немецкий проект 2raumwohnung. Альбом kommt zusammen. Песенка – Nimm mich mit – Das Abenteuer Liebe.

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала

Здорово вашей редакции.
1.В одном из ответов на письма, мне вспоминается одна фраза, цитирую: «Покажите мне хоть одну PC-игру в обычном издании стоимостью в сто баксов». С удовольствием показываю ее: World of Warcraft в каталоге e-shop стоит 99.99$. Посмотрите на страницу 205 журнала PC ИГРЫ №7. Разница составляет 0.01$ = 29 копеек по курсу доллара в момент написания письма. Ну ладно, игра такая только одна, но основная масса игр в e-shop е стоит 80-85$. Можно подумать, что разница в 15$ - это такие уж большие деньги для тех, кто тратит на игры по 160$ в месяц или даже больше.
2. Не могли бы вы указывать, в каких вариантах выпускается игра. Вот, например Hitman:Contracts издается фирмой Новый диск. Хотел даже купить, посмотрев в каталог, а игра только в DVD боксах.
3. Объясните, пожалуйста, почему такая разница в цене на одну игру, только в разных упаковках.

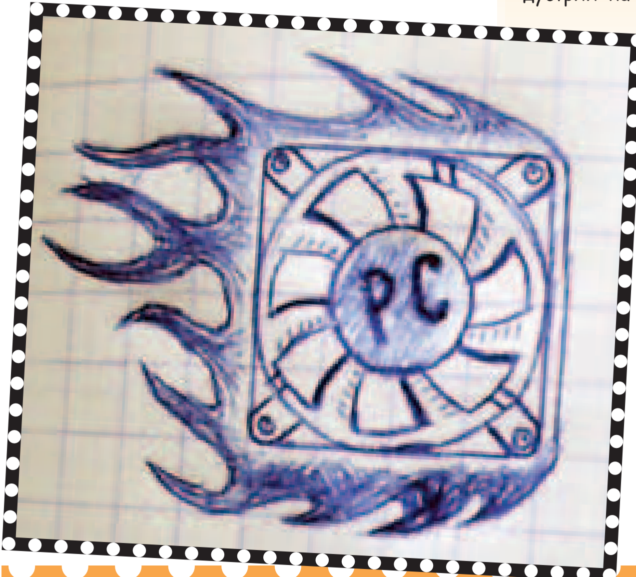
Zark



Артель «Ремесленники игростроя» уничтожает некачественные сиквелы

У Булгакова, помнится, граждане мучались квартирным вопросом. А наши читатели задаются вопросом финансовым. В принципе, это и не удивительно – для аудитории журнала стоимостью около четырех долларов. По крайней мере, я полагал, что тема насчет «ста баксов в обычном издании» не будет воспринята настолько серьезно. Особенно позабавил тот факт, что читатели бросились искать там, где глубже. Разумеется, в не самом доступном E-Shop на стоимость игры накручивается и цена доставки, и проценты от планируемой прибыли. А, например, в магазинах сети «Союз» можно найти игру по человеческой цене в $40-70 (в зависимости от тайтла). Учитывая, что релизы компании «Софтклаб» уходят в том числе и на полки «Союза», то приобрести тот же World of Warcraft за доступные деньги – не такой уж и вопрос.
Комплектация – вопрос интересный. Здесь пусть ответственные товарищи отвечают.
«Мы будем писать об этом в обновленном разделе «Витрина». Вообще, в этой рубрике мы будем больше внимания уделять русскому изданию игры (качеству перевода, озвучки, бонусам на диске, комплектации и т.д.), чем самой игре. Готовьтесь!» – Эдди.
Разница в цене – разница не только упаковки. То есть, «нормальный» коробочный вариант может стоить $30, а «бюджетная» комплектация типа jewel обычно стоит $5. При этом в коробке может быть не только игра, но и руководство и даже какой-нибудь бонус вроде майки (так делают, к примеру, «Руссобит-М» и «1С»).
Кстати, Silent Hill 3 на Amazon.com стоит 10 долларов. Правда, смешно?

Славлю богов, милостивцы!!!
Пишет вам геймер бородатого года выпуска, заставший «суперновинки» Квейк, Дум и Дьяблу. С моим неслабым опытом я научился легко делить все продукты гейм-индустрии на ИГРЫ и игрушки. Но моим любимцем всегда оставался Deus Ex, поэтому можно понять мое волнение, когда мои алчущие руки дотянулись до Deus Ex: Invisible War. Но такого разочарования я не испытывал даже после расставания с любимой девушкой!!! Наглые буржуйские программеры создали супер-графику, сюжет и прочие плюшки, но совсем потеряли САМОЕ ГЛАВНОЕ – непередаваемую атмосферу загадочности. Если от вида совсем уж игрушечного пистолета, электрошока-фаллоимитатора и идиотской отмычки сначала было смеш-



Вот, прочитав ваш третий номер решил написать и дать с

но, то затем начались рвотные позывы. А я в который раз начал проходить старичка-оригинала. Присмотревшись, я понял, что все современные игрушки становятся похожи на эстрадную попсу: смазливые, пошлые и до неприличия глупые. Особенно MMORPG без PvP (все равно, что «контра» в синглплеере). Все хитовые игрушки обросли сиквелами, намного уступающими оригиналам в плане геймплея и атмосферы. Рынки забиты Sims - радостью домохозяек. Мне страшно - решил утопиться. Увидимся в аду.
P.S. Классный журнал, только верните минипостеры!
P.P.S. И наклейки из хентая!!!

Земерев «GoloD» Владимир

Привет тебе от богов и персональный салют от моего желудка, товарищ Голод. Давным-давно умные люди высказали такую мысль: в 90% случаев сиквел хуже оригинала. Достойные продолжения что в литературе, что в кинематографе, что в компьютерных играх перечислить не так уж и просто. Из недавних релизов на ум приходит «Златогорье-2» – может быть, не сама качественная ролевая игра на рынке, но то, что она в несколько раз лучше оригинала – факт неоспоримый. Или Heroes of Might & Magic 2. Мало кто играл в первую часть, но даже эти редкие счастливцы в один голос утверждают, что продолжение вышло достойным. Или Jagged Alliance 2. Или Diablo II.
Конечно, обидно, когда сиквел любимой игрушки оказывается хуже оригинала, но от нас в данном случае мало что зависит. Читай «PC Игры» – и ты всегда будешь в курсе, хорошим получилось продолжение, или все-таки «девяностопроцентным».

Привет PC-ИГРЫ! Почему бы вам не добавить в журнал рубрику о любительских играх? Было бы здорово, если б была возможность присылать вам свои «поделки»! Мы с другом занимаемся программированием в средах: DELFI, BLITZ3D, DARKBASIC. Мы знаем точно, что наши интересы совпадают с интересами многих читателей вашего журнала. Поэтому предлагаем запустить новую рубрику, которая сможет вмещать в себя не только игры, но и программы, музыку, картинки, 3D модели. Да все, все, все, на что способны ваши читатели! Мы считаем эту идею интересной, тематичной, ведь как еще выразить свой творческий потенциал? А там и до конкурса недалеко. Может, какие призы за лучшие работы будут.
P.S. Пацаны, кто из вас занимается подобным творчеством, поддержите нас!

АРТур *@Mail.ru**

Слышь, Эдик. Пацан реально просит рубрику. Может ты, чисто и конкретно его за базар разведешь? А то в натуре палево получается – пацаны спрашивают, а паханы не отвечают. Эд?
*Это все потому что паханы думают! Подумали и решили – а чего, присылайте, кто ж вам не дает? Адрес знаете – **post@pc-games.ru**. Наиболее активных и умелых будем поощрять. А вот отдельную рубрику... Боюсь, что ее редактор через пару номеров будет найден убитым в каком-нибудь тихом московском парке (мы так со всеми редакторами разбираемся, которые материалы задерживают. По пацански, в общем, все разруливаем). И все потому что он не сможет вовремя сдать свою рубрику – слишком мало материала. Так что с этим подождем. Но если будет на самом деле что-то интересное – опубликуем. Пацаны не сдаются, за дело!*



Пацан за базар конкретно ответил.

и оформление большое вам спасибо за
и спасибо Инне дизайнеру журнала

Заказ журнала в редакции

Гарантировано редакцией «PC ИГР»

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя.
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков.
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок.



ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала.
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России.

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером.
Заказ можно сделать на любое количество месяцев.

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «PC ИГРЫ»

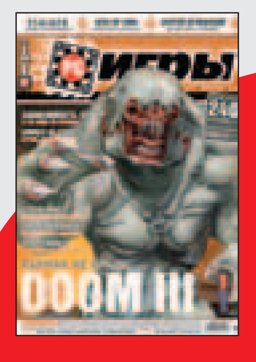


90р за номер

540р за 6 месяцев

972р за 12 месяцев (выгода 10%)

Стоимость заказа на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель: PC ИГРЫ»





540р комплект на 3 месяца (выгода 10%)

1020р комплект на 6 месяцев (выгода 15%)

1920р комплект на 12 месяцев (выгода 20%)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал «PC ИГРЫ»

на ☐ месяцев

начиная с ______________ 2004 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________

____

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________

город ______________

улица ______________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ______________

телефон ______________

подпись ______________

сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала «______________»

с __________ 2004 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала «______________»

с __________ 2004 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

Справки по тел. 935-70-34

1. Заполнить купон и квитанцию.
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк.
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru или по факсу: 924-9694.

Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

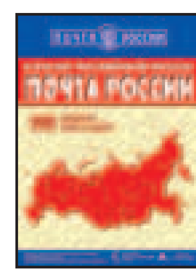
С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

10876 PC ИГРЫ + 3CD
10877 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

МЫ СДЕЛАЕМ НЕ ХУЖЕ!

Этого ждали, об этом мечтали, и это случилось. Выход новой легенды состоялся – *DOOM 3* теперь доступен каждому. Это знаковое событие, и нам всем стоит порадоваться тому, что мы присутствуем при этом. К тому же, выход DOOM 3 вполне стоит того, чтобы его отпраздновать, разве нет? Самый простой для нас способ устроить праздник – это устроить конкурс для наших читателей, что мы и делаем! DOOM 3 – это игра света и тени. Это игра, главная цель которой, – напугать игрока. И это у нее отлично получается. В том числе благодаря колоритным противникам. Все они, начиная с пузатого зомби и заканчивая самим Кибердемоном, поневоле заставляют нас застыть в испуге! Единственный недостаток – их не так много, как хотелось бы. Это легко объяснимь – придумать и нарисовать много настолько качественных и подходящих под антураж моделей очень сложно... Может быть, поможем своими идеями id Software?



ЧТО?

Итак, суть конкурса в том, чтобы нарисовать персонажа, которого бы ты хотел увидеть в DOOM 3. Он должен быть настолько пугающим, чтобы органично вписаться в атмосферу игры. Главная задача игры – напугать тебя, а твоя главная задача в этом, чтобы напугать нас!

КАК?

Свои работы можно рисовать на бумаге или в цифровом виде; карандашом, красками, в Photoshop – как угодно. Присылай их по электронной почте (*doom@pc-games.ru*) в виде JPG-файлов или по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» в виде бумажных или записанных на компакт-диски рисунков. Кстати, обрати внимание, если ты вкладываешь в письмо компакт-диск – позаботься о том, чтобы он не сломался в дороге. Оберни его в какую-нибудь защитную упаковку.
В письме не забудьте указать свои контакты (адрес с индексом, e-mail, телефон).

ПРИЗЫ!

Победитель получит коробку с лицензионной версией DOOM 3 и коллекционное издание DOOM с первой и второй частью этой игры.
Занявший второе место будет награжден коробкой с DOOM 3.
Ну а обладатель третьего места – коллекционным изданием DOOM.
И, конечно, каждому занявшему призовое место достанется фирменная футболка «РС ИГР»!



Настало время подвести долгожданные итоги конкурсов по игре “Far Cry”, которые мы проводили совместно с компанией «Бука»!

ПОБЕДИТЕЛИ – ВИКТОРИНА:

- Леднев Сергей (г. Владивосток).
- Лобов Николай (г. Тюмень).
- Шипов Юрий (г. Москва).

Они получают футболку от **«PC ИГР»** и DVD-бокс ***«Beyond Good and Evil»***.

ПОБЕДИТЕЛИ – СКРИНШОТЫ:

- Мусин Азамат (г. Уфа).
- Житенев Андрей (г. Тольятти).
- Дорогойченко Тимофей (Московская обл.).

Они получают DVD-боксы «***Far Cry»*** и ***«Beyond Good and Evil»***, плакат с артом из игры и футболку от **«PC ИГР»**.

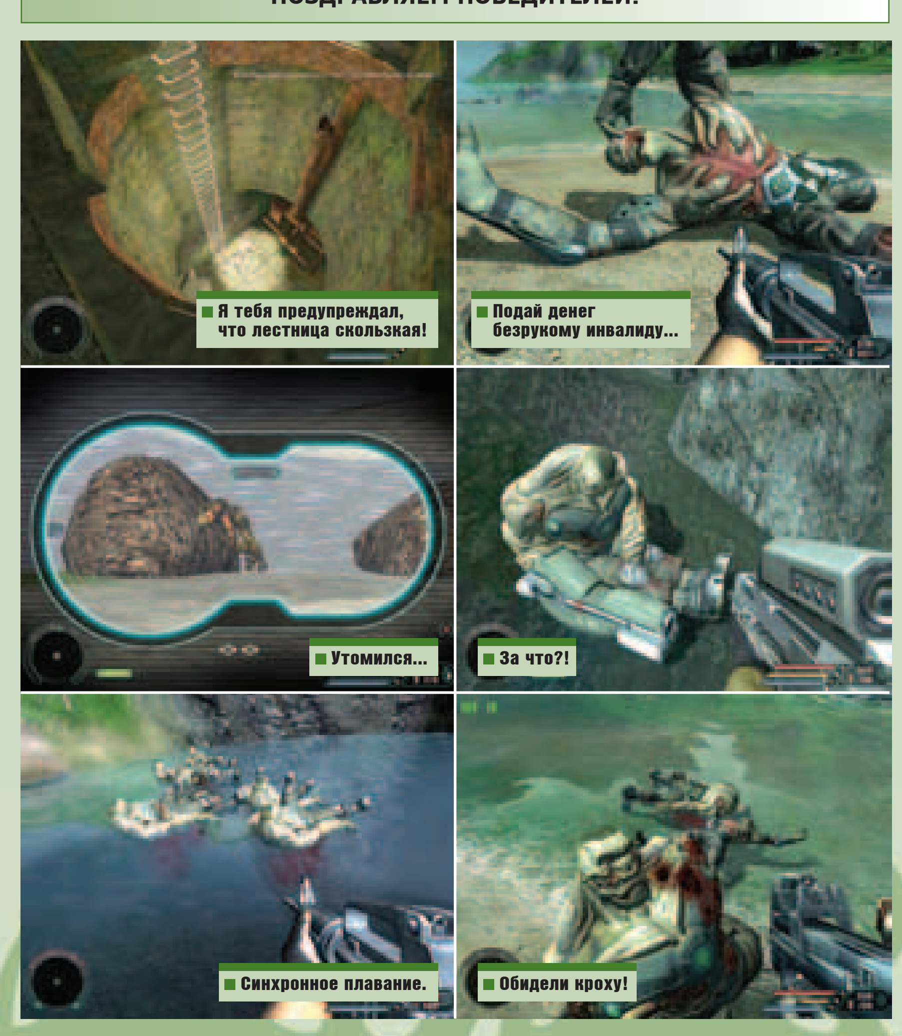
ПОБЕДИТЕЛИ – ВИДЕО:

1. Самое смешное видео: Туляков Илья (г. Тамбов).
2. Лучший фраг: Семененко Мария (г. Санкт-Петербург).
3. Лучшая демонстрация физики: Никольский Дмитрий (г. Ростов-на-Дону).

Они получают DVD-боксы ***«Far Cry»***, ***«Beyond Good and Evil»*** и ***«Beyond Divinity: Оковы судьбы»***, плакат с артом из игры, футболки от **«PC ИГР»** и от **NVIDIA!**

А самым главным победителем конкурса стал Куршин Дмитрий из города Ярославля! Он получает супер приз – годовую подписку от журнала «PC ИГРЫ», DVD-боксы ***«Far Cry»*** и ***«Beyond Good and Evil»*** и видео карту GeForce FX 5900 Ultra от NVIDIA!
Лучшие ролики и скриншоты можно найти на диске к этому номера журнала.

ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ!



Я тебя предупреждал, что лестница скользкая!

Подай денег безрукому инвалиду...

Утомился...

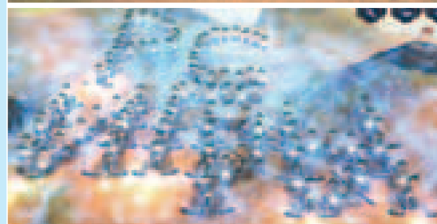
За что?!

Синхронное плавание.

Обидели кроху!

Прошедший месяц выдался на удивление тоскливым. Особенно – в плане скриншотов для нашего конкурса. Объем корреспонденции вроде бы не сократился, но вот качество присылаемых картинок оставляет желать лучшего… В чем причина – совершенно не понятно. То ли все разъехались по отпускам. То ли просто от жары ни у кого нет желания напрягаться. В любом случае, в этом месяце у нас рекордно низкое количество победителей. Всего один – *Окунев «DToX» Александр*.



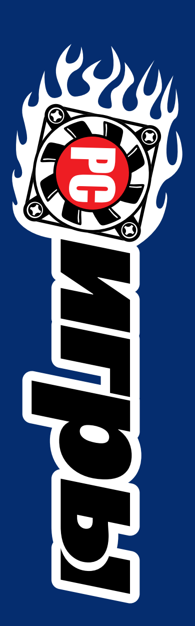




Зато он получит отличный приз от нашего журнала – коробку с лицензионной версией ***DOOM 3.*** Просто потому что это на самом деле единственный хороший скриншот за последнее время. И сделан он не из надоевших ***GTA*** (каждое второе письмо со скринами из GTA!), ***Max Payne 2***, ***Painkiller***, ***Far Cry*** и так далее… На этом фоне его скрин из недавнего хита ***Ground Control 2*** смотрелся очень выгодно.

Александр, конечно, хотел получить ***«Князя тьмы»*** или ***«Власть закона»***, но от предложения получить в подарок **ТАКОЕ** он не отказался.

Поздравляем! Всем остальным – стараться с удвоенной активностью!



ВНИМАНИЕ! ИЗМЕНИЛСЯ ЯЩИК, НА КОТОРЫЙ НУЖНО ПРИСЫЛАТЬ СКРИНШОТЫ! ЖДЕМ ТВОИХ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ SHOT@PC-GAMES.RU!

Эх... Выход десятого номера, кажется, под большой угрозой. Сотрудники редакции днями не появляются в офисе, а авторы будто нарочно не отвечают на звонки и письма. А всему виной он, «злой» и «ужасный» **Джон Кармак,** аккурат к сдаче этого номера выпустивший долгожданный ***Doom 3***. Заученная до совершенства фраза «Все ушли за Клинским» превратилась в пугающую «Все ушли в Doom 3». Дима, ты где?

Гарантировать мы можем лишь то, что успели сделать до первого знакомства с игрой. В следующем номере точно появится интервью с разработчиками ***«Дальнобойщиков 3»***, где они в подробностях расскажут обо всех особенностях своего будущего проекта. Эд, как играется?

Рубрика «Спецтема» пополнится несколькими отличными материалами. На ее страницах мы расскажем тебе о том, что происходит в мире модного онлайнового развлечения с говорящим названием ***«Бойцовский Клуб»***, а также вспомним историю развития популярной серии раллийного симулятора ***Colin McRae Rally***. Если объем журнала позволит нам поместить интервью с руководителями **Московской Фифа Лиги**, ты первым узнаешь обо всех аспектах функционирования данной организации. Инна, ты-то что там забыла?

Не стоит забывать и о рецензиях на вышедшие игры. После небольшого затишья, разработчики возвращаются из отпусков и снова готовы удивить нас шквалом интересных релизов. Жди авторитетные мнения наших авторов, успевших до выхода третьего Doom'а отрецензировать несколько стоящих проектов. Илья, ты оторваться-то можешь?

На этом спешу откланяться – Doom ждать точно не будет. Если тебе кто-то скажет, что редакция игровых изданий в эти самые игры не играет, не верь ему. Еще как играет. Порой даже слишком часто...

Встретимся 22 сентября? Ну не знаю...

Удачи во всем!



www.pc-games.ru







Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



12ms
Fast Response Time
ЖК-мониторы BenQ – всё реально!
Рекордно короткое время отклика 12 мс в мониторе BenQ FP783 не позволяет появиться шлейфам, артефактам и искажениям цвета, поэтому любителям 3D-графики будет нелегко отделить происходящее на экране от действительности. Как бы быстро не перемещались объекты на экране FP783, от Вас не ускользнет ни одна деталь. Наш сайт: BenQ.ru
ЖК-монитор FP783
Euro 2004
BenQ
OFFICIAL IT PARTNER



BURNOUT 3 TAKEDOWN


PC ИГРЫ
Prince of Persia 2



DOOM 3 • КОРСАРЫ II • SCRAPLAND • S.T.A.L.K.E.R. • МЕТРО-2 • AURA: FATE OF THE AGES • КАЗАКИ 2 • КАРИБСКИЙ КРИЗИС

№ 9 • СЕНТЯБРЬ • 2004